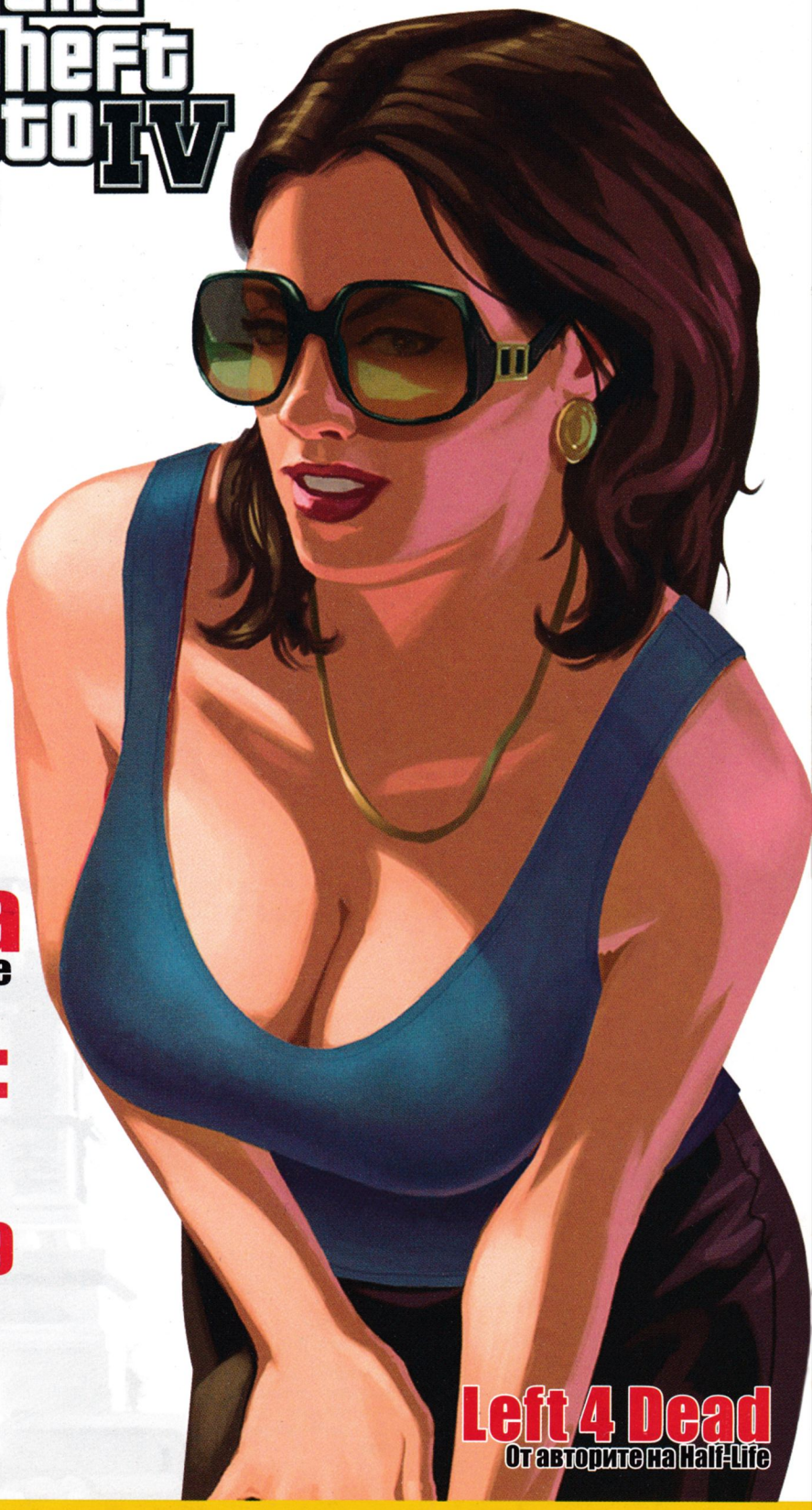
В СВЕТА НА ФАНТАЗИЯТА
как еволюираха ролевите игри

ЕКСКЛУЗИВНО
Batman: Arkham Asylum

PC mania
www.pcmania.bg

брой 01 (129) януари 2009
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.

Grand Theft Auto IV



PC Mania + игра за 7.99!
Виж на втората корица!

Tomb Raider: Underworld
Страх ли ви е от отвъдното

Prince of Persia
Ето как се прави продължение

Need For Speed: Undercover
Хит под прикритие

Football Manager 2009
Не просто игра, а институция

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
Завръщане към корените

Left 4 Dead
От авторите на Half-Life

GSM ИГРИ
- Far Cry 2
- Hero of Sparta
- Mika Kallio GP

ДЖАДЖИ
- Fujitsu Siemens Amilo SA 3650
- Logitech Illuminated Keyboard
- LG KC910 Renoir

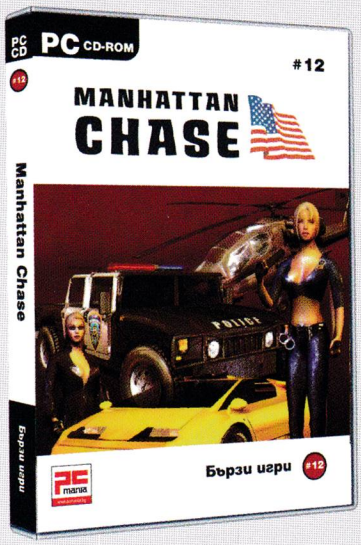
ХАРДУЕР
- Новости от Gigabyte;
- Коледни видеоускорители: празнични предложения

КОНЗОЛИ
- Prince of Persia
- Persona 4
- Sonic Unleashed

3 800819 012365 01

"Бързи игри" за никакви пари

Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг или да циклите до болка познатите класики, ние сме подбрали няколко яки геймки, които ще разнообразят игровия ви репертоар!

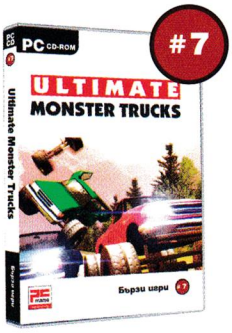


Manhattan Chase

#12

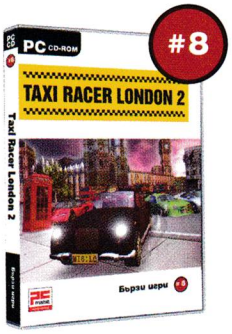
От коя страна на закона ще застанете в този уникален микс от преследвания с коли и екшън от трето лице! Научете цялата вълнуваща история!

Новите заглавия в поредицата



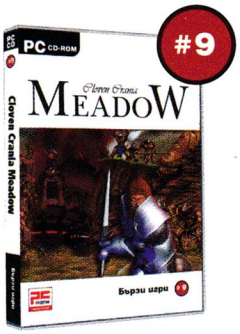
Ultimate Monster Trucks

Качете се на своя чудовищно голям камион, подкарайте го с пълна газ и вземете участие в Световното първенство по монстър трък рейсинг!



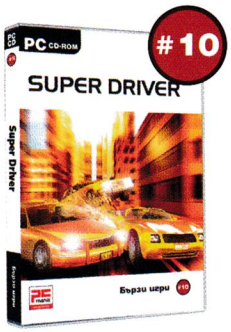
Taxi Racer London 2

Динамичен геймплей, шеметна графика и забавни пешеходци, които могат само едно – да се оплакват от вашето ненормално шофиране!



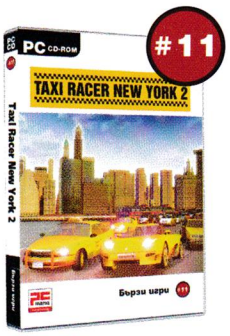
Cloven Crania Meadow

Дълго време из забравените земи на Зелените кралства цареше мир и покой... Но сега древно зло застрашава да ги погуби завинаги...



Super Driver

Най-добрият шофьор в града се завърна! Такси срещу такси! Най-агресивният автомобилен симулатор, който някога сте виждали.



Taxi Racer New York 2

Страхът е вашият бакшиш! Игра, лесна за усвояване и към която винаги ще се връщате, когато искате да изпуснете парата!

списание + игра = 7,99 лв

PC mania
www.pcmania.bg
брой 01 (129) януари 2009

04 Коментар
Който крал - крал...

06 Класация
Какво играем през януари и с какво ще запомним месеца...

08 Писма
За живота, прогреса и бъдещето

10 Новини
Първи слухове за Assassin's Creed 2

12 Игра на броя
Grand Theft Auto IV

16 Ексклузивно
Batman: Arkham Asylum

18 Ревю
Need for Speed Undercover 18
Tomb Raider: Underworld 24
Shaun White Snowbording 27
Prince of Persia 28
Football Manager 2009 36
Gothic 3: Forsaken Gods 38
Left 4 Dead 42
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir 44
CSI: New York 46
A Vampyre Story 48
Legendary 50
Emergency 4: Global Fighters for Life 52

32 Обзор
Как еволюираха ролевите игри

56 Модове
Избрани добавки за WoW: Wrath of the Lich King 56

58 Ретро зона
Grand Theft Auto

60 Тактики
Fallout 3

63 Чийтове

64 GSM игри
FarCry 2
Hero of Sparta
Mika Kallio GP

66 Конзоли
Persona 4 66
Prince of Persia 67
Mortal Kombat vs. DC Universe 68
Sonic Unleashed 69
Resident Evil 5 70

71 E-спорт
Сърфираш ли безопасно?

72 Тема на броя
Съвети от Gigabyte за писмото до Дядо Коледа

80 Хардуер
Коледни видеоускорители: Radeon HD4000, GeForce 9600GSO, S3 Chrome 500, Matrox M, AMD FireGL и FirePro, Mobility Radeon 78

83 Джаджи
Fujitsu Siemens Amilo SA 3650 83
Logitech Illuminated Keyboard 84
LG KC910 Renoir 84
Acer Aspire On 85
Calibre VDT2000 85

86 Интернет
Преглед на печата

88 Софтуер
Best Free Soft 12/2008

90 Цели игри
Humvee Shootout
Priority: Survive
City of Rauma
Dokarun
Because it's Fun, Fay
Endless Mahjong

grand theft auto IV

"Всеки е доносник!"

Елизабета Торес
Grand Theft Auto IV

Морган Кроу

Който крал - крал...

Безспорният хит на геймсезона, а може би на цялата година, е четвъртата част на Grand Theft Auto (повече за нея - на стр. 12). Приключенията на тъмния балкански субект Нико Белич в подземния свят на Либърти Сити за дълго приковаха вниманието на милиони геймъри по света и у нас, донасяйки на създателите си космическата сума от 710 милиона долара за 2008 г. Играта е дотолкова успешна, че генерира около 60% от целия, повтарям целия, паричен поток към издателя си Take-Two Interactive (който от своя страна все пак успява да е на червено с кинтите, но това е тема на друг разговор).

Дотук всичко звучи добре, но всъщност не е точно така. GTA 4 е поредната доза предколедна горчилка за PC-геймърите, които получават версията на играта с около половин година закъснение. Премиерата на "голямото крадене" за PS3 и Xbox360 беше още в средата на пролетта. Оттогава до днес нашего брата компютърджията можеше само да скърца със зъби и да хвърля завистливи погледи към своите конзолни другари. Така че, когато говорим колко успешна е GTA 4, трябва да отбележим също така, че PC-геймърите имат пренебрежимо малък принос за тези 710 милиона долара приходи.

По-неприятната истина обаче е друга: ние, компютърните потребители, до голяма сами сме си причинили всичко това. Сещате се какво имам предвид, нали? Ако не, се замислете колко оригинални игри сте си купили до момента и колко сте източили от "Арената" и "Замундата". Вероятно в отговор ще чуя порой оправдания за високите цени и размера на заплатите у нас. И сигурно ще сте прави за себе си.

Но я се опитайте да погледнете нещата от гледната точка на геймдизайнерите и издателите им. Те не създават игрите си, единствено и само защото ви кефят, нито са благотворителна организация. Дори и да обичат работата си, дори и да считат своите продукти за истински произведения на изкуството, работещите в геймстудията се нуждаят от приходи, за да могат да продължат своята работа по-нататък. Затова колкото и прекрасна да е дадена игра, нейните автори едва ли ще могат да създадат продължение, ако не получат парите си за това, което са направили до момента.

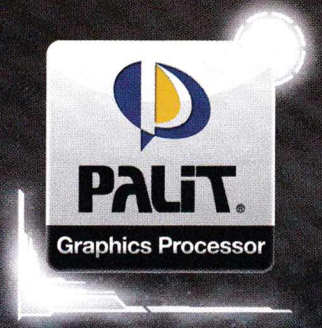
За беда масата от PC-геймърите смятат, че игрите са безплатни като въздуха и водата от чешмата (която всъщност също не е съвсем без пари). Те дотолкова са приели всичко това за даденост, че едва ли могат да бъдат убедени в противното. Затова и ще получават своите версии, едва след като геймхитовете са си избили печалбите, излизайки за други платформи.

Другата лоша вест е, че по-добрите геймдизайнери следват потока на парите и постепенно се пренасочват към разработка на конзолни заглавия. Всички ние обаче трябва да сме благодарни, че не сме напълно забравени, защото можеше изобщо да няма компютърни варианти... Е, това едва ли наистина ще да се случи, защото пазарът не търпи празнини.

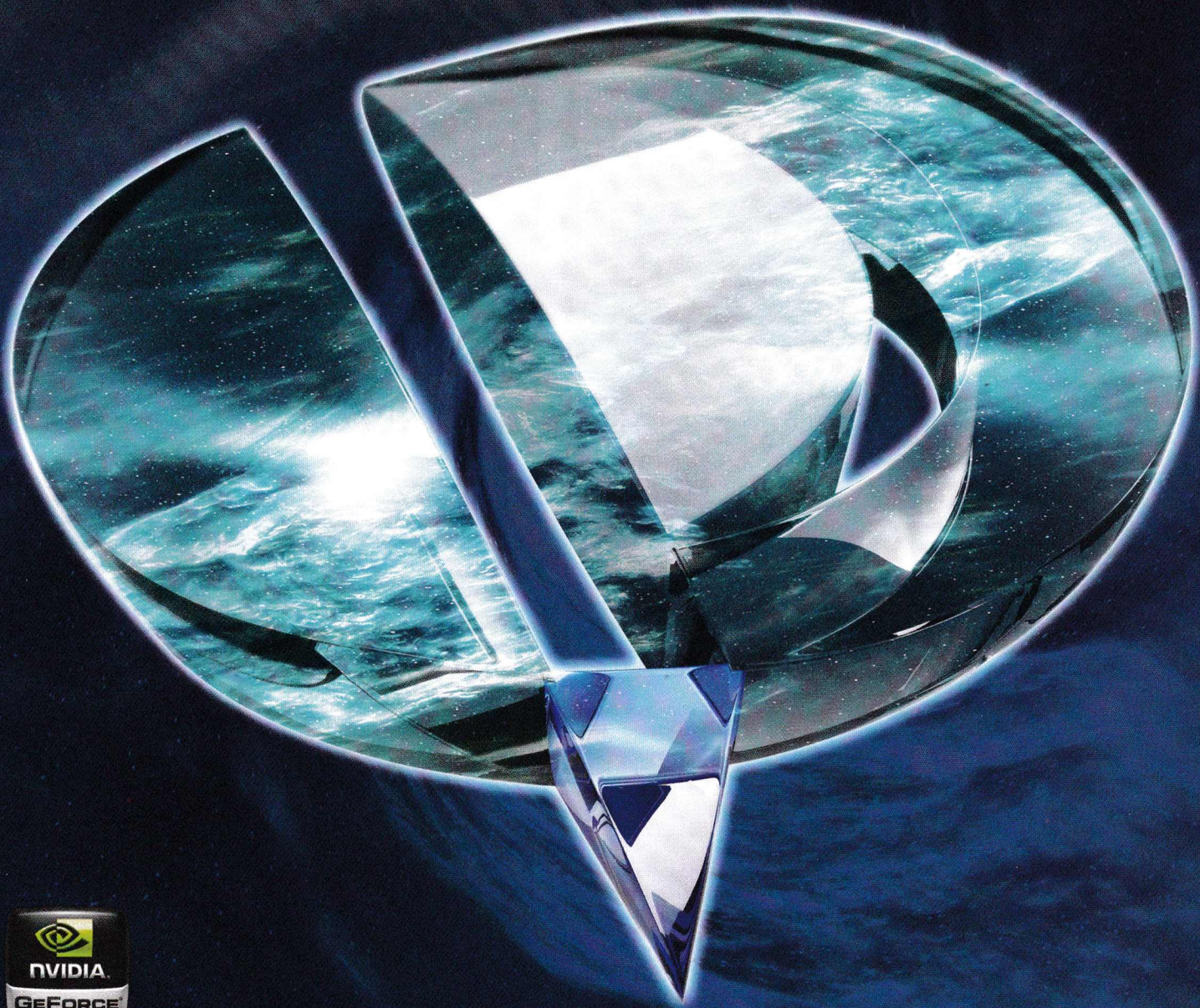
Всъщност геймфирмите до голяма степен започват да копират бизнес модела на киното - филмът първо се върти на големия екран (където билетите са безобразно скъпи), а след това авторите доизтръскват брашнения чувал, продавайки творението си на платените канали, на DVD-разпространителите и след това на ефирните телевизии.

И все пак не всичко за нас е загубено. Все още има един оазис на PC-гейминга и това са онлайн базираните игри. Причината те да съществуват също е прагматична и няма нищо общо с любовта на разработчици като Blizzard и Valve към Негово величество компютърния потребител. Просто онлайн базираните заглавия се пиратстват много, ама много по-трудно, а потребителите на хакнати копия често получават някакво жалко подобие на игра.

Тъжно ми е да го кажа, но май наистина вече трябва да се настройваме за края на безплатния обяд.



Ново измерение на реалността!

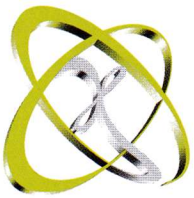


Distibuted by ids
www.ids-bg.com

www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на



XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – ДЕКЕМВРИ 2008?

new	1. GTA 4	25.34%
▼	2. WoW	20.81%
▼	3. Fallout3	6.79%
new	4. NFS: U	6.33%
▲	5. Diablo II: LoD	5.88%
new	6. Call of Duty: World at War	4.98%
▼	7. WarCraft III	4.98%
▼	8. C&C: Red Aler 3	4.07%
▼	9. WarHammer Online	3.62%
▼	10. FIFA 09	3.17%

С червените ботушки потропва... ХО-ХО-ХО, мили деца. Декември е най-празничният от празничните месеци. Замислете се само - като малки сте го чакали с нетърпение заради подаръците, като малко по-големи – заради игрите, излизащи точно преди Коледа, а като големи – заради партитата и неприличното количество алкохол. Всъщност няма значение, дали вярвате в Дядо Коледа или не, защото той вярва във вас.

Точно в месеца на чудесата, нашата класация също не беше подмината от едно малко такова. WoW беше смъкнат на втора позиция. Но вместо причината за този феномен да е ново и поляко MMORPG, трябваше Нико Белич да си домъкне балканския задник на сцената на най-новия Grand Theft Auto, за да детронира хита на Blizzard. Така е, комбинацията от кражба на коли, радиостанции и опцията да вандализираш ченгета е изключително атрактивна за днешната младеж.

Но преди колегите от "сериозните" медии да са писнали, че игрите водят до насилие, нека им припомним, че детските дискотеки, а не персоналните компютри са коренът на злото, хъ-хъ-хъ.

Fallout 3 зае третата позиция, подпрян могъщо от Need For Speed Undercover. Изненадващото в случая е, че Undercover влезе сравнително късно в класацията и с темповете, с които събира фенове, е напълно възможно следващия месец да се нареди в челната тройка. Играта на стражари и апаши с колички е особено актуална по нашите географски ширини.

Средата на класацията е резервирана за доайена Diablo 2. Ако съм напълно откровен, трябва да призная, че от първата новина за третата част на епичния hack and slash и аз разцъквам една отдавна събираща прах Sorceress-ка.

Call of Duty 5 е второто прясно попълнение в чарта, успяло бързо да изпревари останалите претенденти и да се настани на шестата позиция. Този месец обаче стратезите сред вас явно са били прекалено заети от Dota и строежа на Киров дирижабли, за да гласуват. Така WarCraft 3 и Red Alert 3 са останали на почетните седмо и осмо място. Сривът на WaR на девета позиция е стряскащ. Дали наистина не е чак толкова лесно да се направи ултра зарибяващо MMORPG и постигнато от Blizzard с WoW е продукт на стотици часове здрава работа?

Ола-а-а, футболеросите, я се активирайте! Този месец Fifa-та едвам-едвам прескочи границата между заглавията, оставени в забвение, и тези в челната десетка в сърцата на фенове.

Надяваш се да запомниш декември с...?

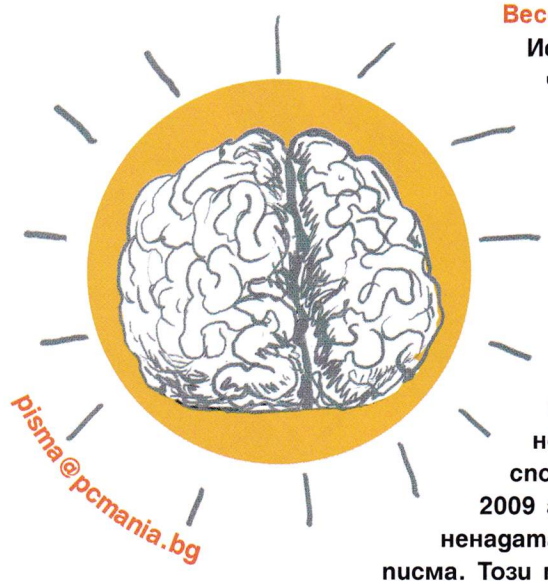
Стана ни любопитно с какво се надявате да запомните последния месец от годината. Банален въпрос, показващ всъщност какво ви е на сърцето и душата. На първо място са подаръците на добрия старец. Което определено показва, че не сте загубили жизненоважната частичка детска радост в себе си, завиждаме ви! Напиванията и партитата около 8-ми декември са втори по интерес. Нормално, това е моментът, в който всички студенти разпускат като за последно преди сесията.

Първият рейд на "лич-кинга" успява да надмине негативната прогноза за вируси. Така е! Геймърите са корави копелета и борят бацилите с хъс, с който гласувате всеки месец. Адреса го знаете – pcmania.bg, чакаме ви и следващия месец!

Надяваш се да запомниш декември с:

1. Подаръците от Дядо Коледа	54.10%
2. Студентския празник	18.75%
3. Първия рейд на Артас	16.41%
4. Кашлици, настинки и кофти настроение	10.74%

XFX
play hard.
NVIDIA
GTX
280
ALSO AVAILABLE IN 260
GEFORCE
Real Life Isn't This Intense.
In gaming, "reality" is one of those often over-used descriptors that falls short of, well, reality. Until now. XFX has released the ultimate gaming graphics cards: the XFX GeForce® GTX 280 and GeForce® GTX 260. Harnessing the power of second generation unified architecture, SLI technology and top-of-the-line DirectX 10 support, gaming "reality" has now become a truly in-your-face experience, delivered in blazing fast frame rates.
Благоевград (073): Хард и Софт - 832277; Ботевград (072): Атлантис Нет - 360451;
Бургас (056): Инфостар – 803065; Интеграл Плюс – 845172; ПИК Компютър - 800376;
Варна (052): Варсис - 600446; Кайтекс Компютри - 607376; Велико Търново (062): КомСис - 644841;
Габрово (066): Терабайт - 800166; Димитровград (0391): Енди-Син - 64004; Добрич (058): Менора - 601602;
Перник (076): Декса Солюшънс - 605025; Плевен (064): Електроника и софтуер - 806155;
Пловдив (032): ПИК Компютър - 633304; Декомерс - 628292; ЕРА 2000 - 642490
Русе (082): Мултилинк - 822141; Свищов (0631): Ай Ти Свищов - 64645; Смолян (0301): Контракс - 63603;
Сопот (03134): Ентер - 2281; София (02): Жар - 8221000; Стантек - 9266969; КомСофт - 9814566;
ЖМТехнологии - 9658989; Адсис - 9658989; Вуду - 9439405; Стара Загора (042): Контракс - 252178;
Хасково (038): ВиЕм Компютърс - 620874; Шумен (054): Юлимекс - 830639
www.XFXforce.com
DVI
HDTV
INCLUDES DVI ANALOG
DUAL LINK
RoHS compliant
www.solytron.bg
SOLYTRON
СОЛИТРОН



Здравей, колектив на читателите на списание PC Mania!
Весела Коледа и честита Нова година!

Искаше ми се този месец да започна с поздрава на нашия верен читател Мартин, който миналия месец ни беше писал: "Здравей, колектив на списание PC Mania!". Сигурен съм, че той ще ви топли, в студените зимни дни, както мен ме топли дни на ред. Колектив! Това е най-точната дума както за нас, така и за вас. Защото, както сами можете да се убедите, темите, които ви тормозят са сходни, проблемите, с които трябва да се справяте в ежедневния си живот, са подобни, а и една голяма идея ви събира всеки месец - идеята PC Mania! Колектив! Това сте вие! И след това начало в стил Михаил Горбачов, искам да ви пожелая все хубави неща през 2009-та. Към това, разбира се, трябва да добавя и нови компютри и много нови игри (тези неща не са хубави, затова съм длъжен да ги спомена в отделна категория). Ще изразя и надеждата си през 2009 г. да ми пишете по-грамотни писма, защото няма да скрия изненадата си от безумния правопис, който срещам в някои от вашите писма. Този месец антипримерът ви трябва да са читателите Цеко Брутала и Мишо Стефанов. И искрено ви пожелавам през 2009-та да се отдалечите колкото се може повече от подобен правопис. А и не забравяйте, че древните гърци са казали - здрав дух, здрав правопис!

Орлин Широв

Концентрация

Здравеи Pc mania .
Седия си аз и си мисля... по едно време осе6там 4е само си седиа.Та както и да е...та нали бях се вмания4ил да ви пратя и-меил,но не можех да ви го намеря .Една ве4ер докато си седях...ааа лежа6 се 4удих откаде да ви намеря меила-и накрая се сетих.Да ви пратя меил и да ви питам.Заспах,4увстваи ки се ,сяка6 сам решил наи-трудната гатанка,но уви след няколко минути се сабудих осазнаваики...усазнавики...уфф... забрвих.Та кам темата..Не искам да се фукам ама имам некаде кам 200...грешка 20 превартени игри(на 12 сам) и не се смятам за геимар,а имам приятели които през целия си живот са превартели не пове4е от 4-5 игри и искат да стават геим-журналисти.А и исках да кажа и не6т0 за „Diablo".Разцаках 1-вата 4аст преди няколко години.После пробвах и 2-рата но не ми бебе интересна.малко са хората които се кефиат на стари игри,ама стига бе хора,та Diablo 2,и експанжаните му са пални бози . Та 3-въпроса:
1. според вас аз геимар ли сам
2. Според вас трябва да направи един 4овек за да баде истински геимар
3. Подкрепиате ли ме за Диабло ПП. Надиавам се да видиа писмото си в следва6тиа брои(все пак това е детската ми ме4та) но все пак-драснете 1-но меил4е за всеки слу4аи.

Ваш верен 4итател от 2002 година насам
Михаил Стоянов /gaigax/
Офф... забравих.Много поздрави на целия екип.пи4ове сте

Мишо, абе брат, много добре ти тече мисълта. Винаги съм бил очарован от такива умни и прозорливи деца. Представям си те, как с широко отворени очи гледаш учителката в класната стая и седиш с разбиране и кимаш, сякаш си съгласен с всяка нейна дума..., но, уви! Отдавна вече си почнал само да си седиш, кимането ти е рефлекс, а широко отворените очи са следствие от геймърско недоспиване...
Четейки пимото ти, само не можах да разбера дали сега ни пишеш, за да разбереш какъв е адресът ни, или ни пишеш, за да ни кажеш нещо? Въпросите, които задаваш, по-добре отправи към приятелите ти - според мен тяхното мнение е по-важно за твоята самооценка, отколкото нашето. Иначе, ако е за потупване по рамото, ето - пичага си ти, Мишо, геймър си, подкрепяме те във и за всичко! Нали за това изпълняваме и детската ти мечта.
П.С. Надявам се да си намерил мейла ни и в скоро време да ни напишеш писмо!

Концептуално

Здравейте, PC Mania и вие г-н Широв. Спестявам колко величествени сте. Имам един въпрос. Защо във вашия сайт след излизането на месечния брой не пускате целия текст, а може и след месец, ако примерно си изпуснал миналия брой, да го прочетеш там? Не е нужно да публикувате писмото ми, а и все съм се чудел как така преди вашето въздигане (когато беше г-н Бойчев) е искал писмото му да бъде публикувано като е имало голям процент да бъде затапен, направен за смях и прочее. И съжалявам за пунктуационните ли правописните грешки.

Ваш верен Фен, Никола (zealot)

Здравей, Никола. Концептуалните въпроси, които повдигаш, са интересни и заслужават внимателен отговор. Първо, какъв е смисълът да печатаме хартиено списание, при условие че всичко написано или голяма част от написаното в него е качено на сайта? Второ, защо читателите трябва да го купуват, след като статиите могат да бъдат прочетени директно от сайта? И трето – съществува ли безплатен обяд? Без съмнение почти всички, които четат PC Mania, отдавна са онлайн. Хартиените самолетни билети вече останаха в историята и рано или късно хартиените списания също ще бъдат история. Трябва само да измислим кой ще плати безплатния обяд.

Престъпление и наказание

Привет на цялата редакция. Голям фен съм на списанието и с нетърпение чакам да дойде новият месец, за да си купя поредния брой. Седейки си пред компа и циклейки в нета, реших да поразгледам, за пореден път, списанията ми от PC Mania и когато стигнах до брой 11 от ноември 2008, на статията за Sacred 2: Fallen Angel (стр. 2 най-горе в дясно има информация за играта), с недоумение видях, че пише на Multyplayer: Не?!? Явно човекът, който е писал за статията, в бързината е объркал, защото лично съм го тествал, а и в самата игра си има опция за multyplayer, та ако може за в бъдеще да се обръща повече внимание на тези неща, защото наистина са важни за голяма част от феновете на тази поредица, а и не само за тях

Поздрави!
Bobi Xari

Прав си Боби. Грешки от подобен род трябва да се наказват, а виновникът за тази, повярвай ми, понесе тежки после-

дици. Той не само, че повече никога няма да пипне Sacred 2, но ще му ограничим гейминга и на първата част! Като алтернатива, той ще трябва да играе чист WoW и само чист WoW без никакви експанжъни до забрава...добре му го спретнахме, а?

За живота, прогреса и бъдещето

Здравейте, мило списание. От години чета PC Mania и най-накрая се наканих да ви пиша. Сега към темата за игрите - относно новата и "златна" NFS Undercover, която аз сам определих като "радомирска боза". Само като я включих, видях, че не става за нищо. Пътят е по зле от Ъндерграунд 2 - някакъв син (включете камерата, където се вижда само пътят). В началото започнах с Ford Escort Coswort, а след това си купих Lotus Elise, тунинговах я и стана много добра, но какво е това нереалистично управление, завоите с 220 км/ч. Също така ме дразни, че няма реално строшаване на колата. Това, че всеки път, когато караш колата, е като сега извадена от автосалона, когато те гонят полицаите и бутнеш капан и дори капанът да не удари полицейската кола, тя се поврежда. Също така защо махнаха идеята от Underground 2 да караш до мястото на състезанието, а не само като свърши едно състезание, кара 10 метра, цъка TAB и ето пак си в друго състезание. Пожелавам ви весела Коледа, много успехи и винаги да продължавате в същия дух

От Николай Крумов,
ваш много голям фен

Очаквам да постнете темата

Ники, както виждаш, поставме темата ти. Тя е доста горе-ща, защото, както предполагам сам знаеш, не си единственият, който се оплаква от новата Жажда За Скорост. Тя наистина не изпъква както предшествениците си, но нали знаеш, че когато сам вдигнеш високо летвата си, след това трудно покриваш изискванията. Това стана и с бих казал злощастната серия на ЕА.
Години наред всяка следваща игра от състезателната им поредица беше по-добра и по-изпипана от предишните, но ето, че нещо като върхна точка, беше достигната преди няколко години. Какво може да се случи, когато някой или нещо достигне върха? Много просто - или да остане там или да започне бавно, но сигурно спускане надолу по наклонената плоскост. От Витоша по-високо нема, както е казал шопът.
Този въпрос изисква замисляне не само от геймърска перспектива, но и от житейска такава. Дали има безкраен прогрес? Дали нещо, каквото и да е било, когато достигне върха, има алтернативна посока на развитие, освен деградация? Помисли върху това, Ники, и ни пиши, когато имаш предложения за продължение на тази полемика. Весела Коледа и на теб!

Възмотенията на чЕтателите

Е, скъпи ми господин Широв. Дойде ред да ви пиша първото ми към вас писмо. Както знаете, в писмата, които ние четателите ви пишем, се опираме на приятелско рамо - изказваме притеснения, коментари, мъки и днес аз ще изкажа моите възмотения. Та така, да не пишем повече безполезни думи. Искам да ви попитам вие, а и другите четатели, за какво толкова много се гожори за тая "Ъндъркоувър". На всякаде където погледна все нещо за нея.
Аз не казвам, че не съм почитател на NFS, напротив - обратното, но просто ми дойде в повече . А след като излезе.. стана УЖАС!!! Имам едно последно желание в моето писмо - напишете коя игра завинаги ви е останала в сарцето и коя игра мислете, че е най-добра на пазара.

Ваш винаги верен почитател:
Цеко БРУТАЛА

Цекич, и ти брат, като гледам си недоволен от новата Жажда За Скорост. Сигурен съм, че ще намериш утеха в отговора на предишното писмо, а и ти, както Ники, ще помислиш по философския въпрос за прогреса и безкрайността.
Иначе, ако трябва да дам еднозначен отговор на повдигнатия от теб въпрос за най-любимата ми игра, определено ще се затрудня.
Играя от толкова много години, а всичките ми любими игри претърпяха толкова промени, че мога да кажа, че дори ми станаха още по-приятни. От друга страна пък, всяка година излизат нови и яки геймки - защо да се затварям в носталгия и да страдам по "моите любими игри".
Ти обаче, Цеко, трябва да поработиш над тона на Йода (Дойде ред да ви пиша първото ми към вас писмо), както и над правописа си. Обещавам ти, че ако ми напишеш един мейл в стил Йода с подобрен правопис, ще ти отделя специално място в писмата. А пък може и да се отпусна и да ти споделя, коя игра ми е в сърцето и която все още е на пазара.

HOT

Ще има CoD: Modern Warfare 2

MTV Multiplayer съобщиха как на конференция, посветена за рекламата в игрите, са били обявени няколко нови заглавия. Едно от тях е шестият Call of Duty, който ще се казва Modern Warfare 2 и ще излезе на пазара през есента на идната година. Каквито и да било детайли по темата обаче не са известни. Bizzare Creations, създателите на Project Gotham, пък са се заели с рейсинг игра по Джеймс Бонд. Единствената информация за нея е, че ще се появи през септември и няма да е свързана с който и да било филм. Сред другите проекти са Guitar Hero 5 и следващия Tony Hawk...

Анонс на Supreme Commander 2

След успеха на Supreme Commander някакси бе неизбежно Gas Powered Games да се заемат с разработката на продължение на тази своя супер успешна стратегия в реално време. На този етап обаче няма каквито и да било подробности по темата. Авторите твърдят, че в най-скоро време ще изнесат повече информация относно геймплея на играта, платформите, под които ще върви, както и датата на излизане.

Първи слухове за Assassin's Creed 2

Joystiq потвърдиха, че съществуват планове за разработка на Assassin's Creed 2 - продължението на успешната екшън игра с елементи на стелт, разпространявана от Ubisoft. Тя би трябвало да излезе през фискалната 2010 г., което значи края на 2009 г. за всички онези от нас, които използваме старомодните нефискални календари. Засега се предполага, че действието във втората част няма да се развива през Средновековието, а през XVIII век, вероятно по време на Френската революция. Естествено - нищо не е потвърдено.

TECH

Компютърната мишка отпразнува 40-я си рожден ден!

На 9 декември едно от най-популярните периферийни устройства навърши 40 години. Мишката, която получава името си заради дългия кабел, който излиза от нея, е разработена от Дъглас Енгълбарт от Станфордския изследователски институт. През далечната 1968 година той я представя за първи път на конференция в Сан Франциско. С какво толкова е впечатлил хората един дървен куб с колелца и кабел? Вероятно с абсолютно всичко - след като виждат какво може това изобретение, всички се изправят на крака и започват да ръкопляскат. Мишката обаче излиза на пазара чак през 1981 г. благодарение на компанията „Ксерокс" и се налага три години по-късно благодарение на „Епъл".

По-бърз Bluetooth догодина

IMS Research съобщиха, че в средата на 2009 г. ще бъде завършена новата спецификация (2.2) на безжичния стандарт Bluetooth, благодарение на която ще можем да предаваме данни значително по-бързо. Тя ще работи съвместно с WLAN (Bluetooth 10x) и UWB (Bluetooth 100x), по информация от групата SIG. Благодарение на подобренията, направени в тази технология, би трябвало да прехвърляме големи файлове с мултимедийно съдържание с още по-голяма скорост.

BRAND NEW

Нова X-Men игра

Activision разкриха първите детайли за X-Men Origins: Wolverine - следващата екшън-приключенска игра на Raven Software. Тя би трябвало да излезе за PC, PlayStation 3, Wii, DS, PlayStation 2 и PSP през март 2009 г. едновременно с едноименния филм, с който ще бъде свързана. Играчите ще поемат ролята на Wolverine и ще трябва да използват своя животински инстинкт, за да разкрият тайни опасности, да преследват и унищожат противниците си и да се измъкнат от на пръв поглед непреодолими ситуации.

Още един куест с Шерлок Холмс

Frogstar анонсираха разработката на Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper - поредния куест, чийто главен герой ще бъде прословутият детектив Шерлок Холмс. Той би трябвало да излезе през март 2009 г. и да ни накара да разплетем мистерията около Джак Изкормвача. Играта ще предложи две гледни точки - от трето и от класическото за жанра първо лице. Играчът ще може да използва нова, уникална система, с която ще сглобява улики, за да тества различни хипотези...

GRIN работят по Terminator Salvation

Шведското геймстудио GRIN, създало заглавия като Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 1 и 2, се е заело с разработката на Terminator Salvation: The Future Begins. Това ще представлява екшън игра от трето лице, която ще бъде свързана с предстоящия филм по темата. В нея ще поемете управлението на Джон Конър и ще се изправите срещу силите на суперкомпютъра Skynet. Геймката се очаква едновременно с премиерата на филма, която е насрочена за май 2009 г.

КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Резултатът от томболата през декември е следният:
Първа награда - ваучер 100 лв. за продукти XFX - печели **Ивелин Йотов** от Априлци.
Втората награда - компютърна игра - получава **Коста Тенеделенев** от Варна, а безплатно следващия брой на PC Mania ще разлиства **Даниел Милков** от Люлин.
Моля, късметлиите да се обадят на телефон 0888 236 067 или да изпратят име и точен адрес на имейл: velcho@pcmania.bg.

BAD NEWS

Краят застигна и Tabula Rasa...

Hellgate: London не е единствената игра с лош късмет. На официалния сайт на Richard Garriott's Tabula Rasa се появи съобщение от екипа на това MMORPG, че в края на февруари 2009 г. неговите сървъри ще бъдат затворени. NCsoft са доволни, че са създали игра с "уникални характеристики, които я отличават от което и да е ММО на пазара в момента", но признават, че "тя така и не успя да привлече очаквания брой геймъри". От 10 януари Tabula Rasa ще бъде безплатна - т.е. няма да изисква месечна такса. Но след края на февруари нейното съществуване ще бъде преустановено веднъж и завинаги. Тази новина идва броени дни, след като Ричард Гариот заяви че напуска NCsoft. След като съвсем наскоро излетя в космоса и осъществи една огромна своя мечта, той вече е напълно погълнат от новото си хоби и няма време да се занимава с правене на игри.

Секира и за Saw

Феновете на "Убийствен пъзел" вероятно ще останат разочаровани, тъй като на този етап работата по обявената в средата на миналата година игра по филма, е преустановена. Това научихме благодарение на Dead Pixels. Въпреки че е била "почти завършена", сега геймката по Saw си търси нов разпространител. Успех.

Уволнения в Gearbox

Благодарение на ShackNews научихме, че 25-26 души са били уволнени от студиото на Gearbox в Далас. Като една от причините се посочва слабият успех на Brothers in Arms: Hell's Highway. За щастие това няма да се отрази фатално на разработката на тактическия екшън Aliens: Colonial Marines, базиран по филмите с култовия пришълец. Той би трябвало да излезе в началото на 2009 г., но след тази новина можем спокойно да предположим, че премиерата му по всяка вероятност ще се отложи.

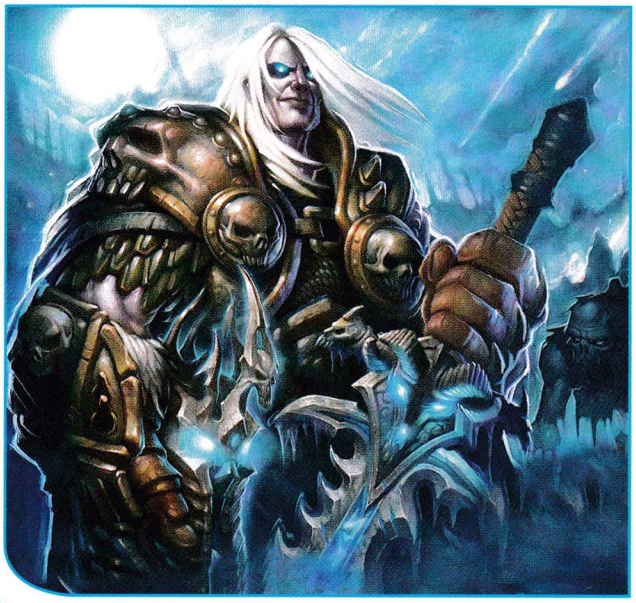
MIXED

Funcom сливат сървъри на Age of Conan

Не е тайна, че въпреки първоначално добрите си продажби и отзиви, Age of Conan не се справя много добре в момента. По една или друга причина сега авторите на това MMORPG са решили, че ще започнат да сливат своите сървъри, които вероятно са останали слабо или средно заселени с играчи. Първите „светове", които през януари ще бъдат превърнати в едно цяло, са Bloodspire и Hyperborea. Странното в случая е, че сървърите не са еднакви! Първият е чистокръвен PvP, а вторият RP-PvP – т.е. предназначен за хора, които предпочитат да се „потопят" във вселената на играта...
Няма смисъл да споменавам, че това е изключително труден процес и шансовете нещата да се оплескат са твърде големи. Така например Funcom твърдят, че някои играчи могат да загубят част от своята екипировка.

Хубаво е да си Lich King...

Blizzard за пореден път решиха да се похвалят. Този път обаче не става въпрос за това с колко милиона е нараснала тяхната база от играчи, които населяват World of WarCraft. Става дума за продажбите на втория експанжън на това MMORPG - Wrath of the Lich King. Само за 24 часа от него са били закупени цели 2.8 милиона бройки. На следващия ден, специално за GameStop, той се е превърнал в най-продаваната PC игра за годината. Ето какво казва по темата Майк Морхайм, изпълнителен директор на Bliizard: "Благодарни сме за невероятната подкрепа, която играчите в цял свят продължават да показват към World of WarCraft."



ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts
Saints Row 2	THQ
Mirror's Edge	Electronic Arts
The Chronicles of Spellborn	Acclaim Games
Velvet Assassin	Gamecock
Hotel for Dogs	505 Games

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**RockStar North**
www.rockstargames.com/IV	
Изисквания:	**P 2.5 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS3, X360**
Мултиплейър:	**Да**
Продава се в:	**pulsar.bg, ozone.bg**

Георги Панайотов

Струваше ли си чакането?

Grand Theft Auto 4

Никак, ама никак не е лесно да пишеш за игра като Grand Theft Auto 4. От една страна знаеш, че вече се е строила армията от буквоядци и луди фенове, които ще изгризкат материала ти под лупа, заяждайки се за всяко мнение, различно от тяхното. От друга – играта вече е повече от половин година на пазара, но за конзоли и вече всеки знае до болка и сюжетните и геймплейните детайли. От трета GTA 4 е заглавие, към което бяха насочени адски много очаквания, нагнетени допълнително от дългия период около портването на играта за PC. И когато тези очаквания не се оправдаят напълно, е лесно да се хлъзнеш по склона на негативизма и да нахраниш здраво екипа от разработчици, който, не че не си е свършил работата, но си очаквал много повече.

Но нека не ви занимавам с авторски неволи и да ви представя PC-версията на четвъртата част на най-успешната серия в портфолиото на Rockstar. Като този път вместо да ви разказвам неща, които вече знаете, ще се опитаме да видим дали GTA 4 успява да оправдае вдигналия се около нея джангър.

Стори

Колкото и клишираро да е – ще започнем с историята. И нейният основен проблем/коз е Нико Белич. Бла-бла-бла, емигрант от Източна Европа (нека си го кажем – от Балканите), братчеда му го взима в щатите и това е вече толкова предъвквано, че няма накъде повече. Откакто поредицата мина в трите измерения, Rockstar винаги са подбирали много внимателно главния й герой и той никога не е бил чистокръвен янки. Само че според мен Нико се справя най-зле от всички до момента. За разлика от италианците с мафиотско минало и генгстъ афроамериканците, тъмните балкански субекти са една доста неясна тематика за хората отвъд океана. Крайният резултат е потресаващо невълнуващ. От една страна американци, европейци и японци не могат да разберат за какво иде реч. Няма филми за битието на балканците, нито пък играят кой знае каква роля в съвременния лайфстайл на западняците, за да ги почувстват близки (като италиан-

ците и негросите, свързани с мафия/рап). От друга страна, никой от дизайнерите на Rockstar не е и стъпвал по нашите географски ширини. Ако пък го е направил, това е било за не повече от седмица и сигурно човекът е бил одран от таксиджия-марикат. Крайният резултат е избор на главен герой, с който не можеш да се идентифицираш, ако си балканец (и дори можеш да се почувстваш леко оскърбен) или не можеш да го разбереш, ако си западняк. Слабо! Всъщност не би трябвало да имаш проблеми с идентификацията, особено ако се възприемаш като слабо образован сексманиак, марикат по природа и душещ за далаверка навсякъде.

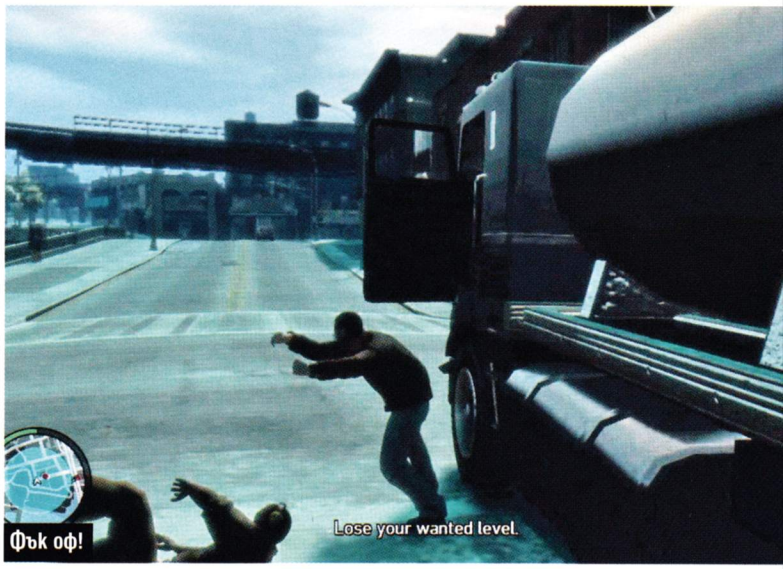
"Пюре фън"

Комбинацията от отворен свят, странен хумор, кражба на коли и безсмислени убийства продължава да е атрактивна, а GTA 4 е играта, която ти дава всичко това най-добре. И все пак се забелязват няколко луфта в концепцията на мисиите. Най-често всичко се свежда до проста формула: открадни кола (спортен модел е за предпочитане), закарай дупето си до точка А, застреляй/вземи в колата човека Х, измъкни се/докарай го до точка В. Единствените променливи са А, В и Х. А както всички знаем, монотонността убива кефа... освен ако не става дума за шляпане на женски дупета, но и това омръзва след време. А в GTA 4 има достатъчно жени, над чиито четирибуквия да зулумстване. Защо да чакаш мод обществото да прави горещо кафе, когато можеш да си го направиш и сам. Подземният свят винаги е бил свързан със серия от мъжки забавления и дизайнерите от Rockstar ти ги поднасят до едно. Докато не следваш плот мисиите, можеш просто да си губиш времето из Либърти Сити, харчейки натрупания с кървава пот кеш. Подобно нещо имаше и в San Andreas, но там страничната интеракция се свеждаше до блъскане на гирички във фитнеса и излизане с гаджето по ресторанти. Сега можеш да се моткаш по кафенета, пицарии, гейм клубове и пъбове с дартс и билярд. Най-забавно е естествено да извадиш от гаража тузарска количка и да се замъкнеш в стриптийз бара.

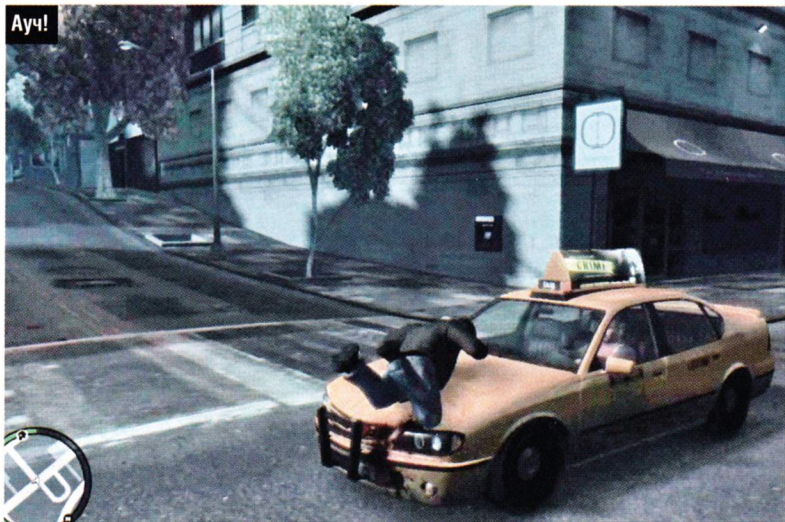
Но в един момент всички тези симулацийки на реалния живот могат да доведат до бруталното зацикляне, в което седиш пред монитора и се размотаваш из виртуални нет, боулинг и билярдни зали, вместо да го правиш навън с приятели. Идеята на игрите е, че ти дават възможност да зулумстваш на воля във виртуална среда и да правиш неща, за които не ти стиска или заради които ще лежиш в затвора. Затова тази среда се нарича в-и-р-т-у-а-л-н-а. Защото колкото и да е фън да пръснеш

Белич, Нико Белич

Пералнята



Фък оф!


Ауч!

1000 пискелизирани долара по полигонна танцьорка, то е с една идея по-забавно да излезеш из центъра на родния си град и да метнеш седмичната си заплата по истинско момиче.

Физика

Енджинът преживя страшно много промени от GTA 3 насам, а най-голямата от тях бе прилагането на физични закони. Спомняте ли си как всички ахкахме и охкахме, когато във Vice City стана възможно да пукаш гуми и да гърмиш коли с един точен куршум в резервоара? GTA 4 има всичко това, че и отгоре – всичко в Либърти Сити е максимално близо до реалността... е с изключение на озеленяването. Дори да минете близо до стоманен сфетофарен стълб, той ще се огъне и счупи. Но всеки мой опит да прегазя с пожарен камион фиданка в парка, завършваше с много намачкано желязо и ехидно хилещото се насреща ми дръвче, стоейки си невъзмутимо без дори драскотина пред колата. GTA е брутална и стана повод за доста скандали с премиерата си, но явно Rockstar-ци не смеят да разсърдят природозащитните организации и те безжалостно те ограбват от възможността да съсипваш зеленината на града.

Брутализъм

GTA 4 е кървава, вандалски жестока и вулгарна във всяко едно отношение. Което е и чарът ѝ. Независимо дали пребиваш някого с бухалка, простреляваш крайниците му един по един с пистолет или взривяваш заседналата в задръстване колона от коли, около теб ще се изсипват фонтани от червени телесни флуиди и крайници. Забършеш ли някой с предницата на колата, ще видиш как тялото му изхвърча в разрез с всеки закон за гравитацията на планетата ни, за да се разпилее зад задната ти броня, оставяйки ти избора дали да се покажеш през джама и да довършиш работата с узи, или да набиеш ръчната и да дадеш газ на задна.
Заговаряйки за коли, както винаги Rockstar са открили перфектния баланс между реализма и аркадността в тяхното управление. Ненужно е да изброявам колко и какви возила има в играта, още по-малко да ги сравнявам с реалните им версии. Автопаркът е най-модерният от всички игри в серията, а любимото ви возило е въпрос не само на скорост, но и на личен избор за стил. Някои от мисиите обаче изискват наистина скоростни коли или мотоциклети. Двата най-големи проблема, които ще спрат устрема ти да пресъздаваш движенията на Шумахер, са трафикът и системата от щети по колата. Принципно е трудно да караш бързо в препълнен град, внимавайки да не останеш без гуми, но ако към това добавите и мисиите, в които не само трябва да шофираш, но и да стреляш – и получаваш адска комбинация.

Това е моят мотор

Чистачът на улиците

Реализъм

Първите няколко GTA игри бяха с коефициент на реалистичност, колкото некорумпиран български политик – тоест, никакъв го нямаше. Тази тенденция се запази до San Andreas, но и там социалната пародия надделяваше над връзките с реалността. В този аспект GTA 4 се различава доста силно от предшествениците си. Дизайнерите са се стремили да приближат творбата си максимално близо до истинското – от вече споменатия физичен енджин до графиката. Интериорът и екстериорът на сградите са детайлни, същото важи и за моделите на персонажите, оръжията и колите. Ако за миг спреш и се загледаш около себе си, ще видиш колко много обекти има около теб във всеки един момент и всеки от тях е логично поставен на мястото си. След първите два часа обаче се концентрираш над мисиите и забравяш за детайлите.
Забравете за бонбонестата яркост на Vice City. GTA 4 е кафява, което е реалистично, ако приемем, че носиш перманентно тъмни цаки със съответния

Мацки, джанти, 19-ки

Тузарщина

Рататататата!

Зуе

цветови филтър. Цветовата гама е придружена от цял куп ненужни DX ефекти, като блър, овър шейдинг и flare, а финалният резултат е благодарствена молитва заради auto-lock функцията на мерника, особено ако целта не е в непосредствена близост. Страничен ефект от цялата тази монохромна графична претрупаност, комбиниран с некадърността на техническия екип, работил по порта, е нестабилен фреймрейт и космически системни изисквания. Е, мерси! Вече си имаме Crysis, не ни трябва още една игра, за която да няма PC на цивилния пазар, на което може да се пусне с максимален детайл. Дори четириядрена, двойна видеокартна машина се задъхва, ако избичите текстурните детайли на максимум, и то без включване на AA при резолюции под True HD.

Революция

Това, което GTA 4 предлага и излиза извън етикета "шлифовано старо", е мултиплейърът. За първи път в историята на франчайза имаш възможност да постреляш не по компютърно управляваните куки, а по реални хора и този режим се справя изненадващо добре. Изненадващо, защото в ерата на ексклузивните онлайн заглавия е трудно да пробиеш с шутър от трето лице и неоптимизиран нет код. Но GTA разполага с армия от фанатизирани фенове, а както всички знаем, веселбата по сървърите зависи колкото от самата игра, толкова и от играчите й.
Мултито няма да стане хит, но е добро, по-добро от очакваното и добър начин за разпускане между мисиите. Защото GTA 4 е доста дълга и в някои моменти доскучава, което е плюс – колко други игри могат да се похвалят с над 40 часа солиден геймплей, без да имат RPG емблема на DVD box-а?

Финално

Не ме разбирайте погрешно. GTA 4 е безумно добра игра, но GTA 4 Games For Windows е един безумно некадърен порт. Колкото и да се опитват със създаването на клонинги, още не се е появила sandbox екшън, който дори да се доближи до перфекционизма и любовта към детайла на дизайнерите от Rockstar. Войс актингът, остроумните диалози, стотиците детайли на всеки един квадратен километър от Либърти са летва, вдигната толкова високо, че повечето дори не могат да я видят.
Но както споменах в началото на материала – това е игра от такава величина, че всичко, свързано с нея, е гледано под гигантска лупа и след като PC феновете чакаха толкова дълго време, за да я получат на мониторите си, проблемите с енджина и бъговете са непростими. Така че ако все още не сте го направили, вземете си X360 версията на играта и я изиграйте с кеф, защото PC портът страда от проклятието на S.T.A.L.K.E.R. – мега добро заглавие, но фрашкано до козирката с технически проблеми.

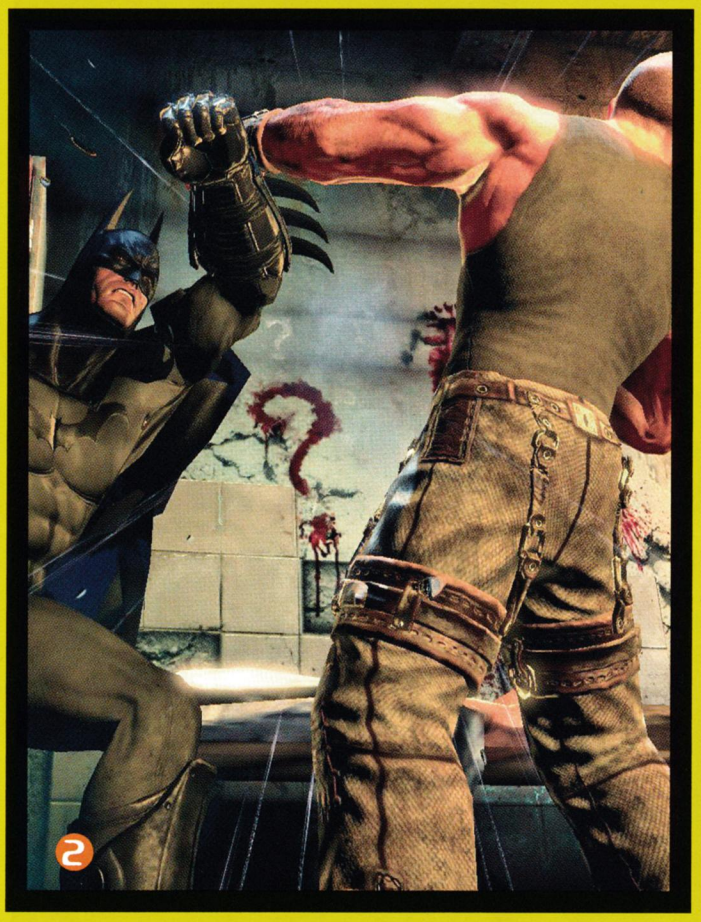
HOT SHOTS

Жанр: **Екшън**
Автор: **Rocksteady Studios**
Издател: **Eidos**
Излиза: **2009**
Платформа: **PC, PS3, Xbox 360**
Мултиплейър: **Online Only**

Владимир Тодоров

Игра, достойна за Батман?

Batman: Arkham Asylum



Тъмна и гротескна атмосфера – подобно усещане ще остави всеки един комикс за Батман у вас, излизал през последните десетки години. Кому тогава бе притрябвало да прави ужасните и кичозни шарении в „Батман завинаги" и „Батман и Робин"? Кой с целия си акъл бе сметнал за уместно да се гаври с любимия ми герой, превръщайки го в пластмасова играчка за ходещи под масата в Lego Batman?

Тим Бъртън тръгна на прав път с първите два филма. Извратените визии на Джоуел Шумахер се опитаха да сринат поредицата. Но с „Батман в началото" и „Черният рицар" Кристофър Нолън я постави отново там, където ѝ е мястото. В един мрачен и брутален Готъм Сити, пълен с ненормалници.

Точно на такова място ще ви отведе Batman: Arkham Asylum – може би първата игра, достойна за ексцентричната идея на Боб Кейн, създал Човека Прилеп. Играта може би ще се окаже достоен завършек за кариерата на Черния рицар - на 26 ноември тази година създателите на Батман от DC Comics решиха да убият своя супергерой след повече от 70 години вярна служба. В последното издание на комикса той пада от ръката на престъпник, който претендира да е собственият му баща. Така че по всяка вероятност никога повече няма да видим Брус Уейн, маскиран в черния прилепов костюм.

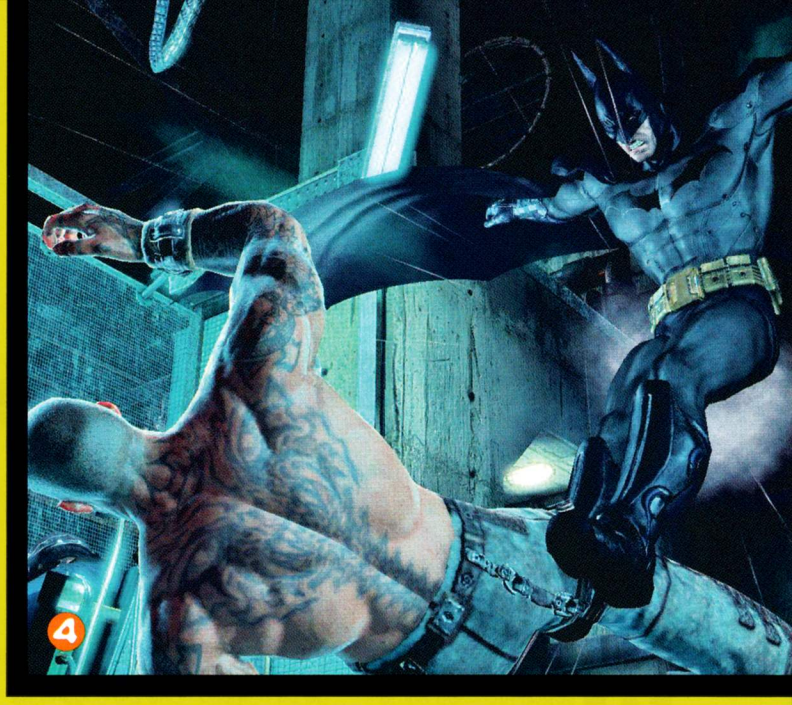
1 Лудницата

Зад историята на Batman: Arkham Asylum стои Пол Дини – същият човек, отговорен за анимационните серии на Батман. Тя ще разказва за бунт в лудницата Аркъм, при който най-заклетите врагове на Черния рицар излизат на свобода. План, скроен от самия Жокер. Цялото действие ще се развива именно там – в кошчето за отпадъци на Готъм, разположено на един доволно голям остров.

2 Противниците

Можем само да се надяваме, че Batman: Arkham Asylum ще включва и по-малко познати злодеи. Така например на този етап е потвърдено, че Виктор Зсасз и Килър Крок, който виждате на шота, ще се появят в играта.

При това положение култовите антагонисти като г-н Фрийз, Отровната Айви, Пингвина и Гатанката няма как да не участват в целия този екшън.



3 Съюзниците
За щастие Робин едва ли ще ви помага този път, но със сигурност ще може да разчитате на подкрепата на комисар Гордън, както и на неговата дъщеря – Барбара, известна повече като Оракула. С тях ще държите постоянна радиовръзка, като по всяка вероятност те ще ви съветват през по-голямата част от играта.

4 Детективът
Не трябва да забравяме, че като цяло Батман обича да се изживява като детектив, така че авторите определено ще трябва да си помислят върху този аспект и да ни дават кратки почивки между битките.
Това едва ли ще е толкова трудно, тъй като Arkham Asylum би трябвало да ни предложи свободата да се движим, където си пожелаем, подобно на GTA.

5 Страшилището
Говори се, че Батман ще има възможност да се крие в сенките и да плаши противниците си. Но когато излезе наяве, може да очаквате от негова страна всякакви ритници, тупаници, комбота и довършващи удари. Камерата на играта ще бъде от трето лице, така че да се насладите максимално на всичките брутализми на Човека Прилеп.

6 Архизлодеят
Може би е нечестно цялото внимание в Batman: Arkham Asylum да падне върху Жокера, но след истериите покрай „Черния рицар" и невероятната роля, която Хийт Лиджър направи, това ни най-малко не ме изненадва. И тук той е все така цветен, със зелена коса и лилав костюм, но този път с по-разтегната и по-страшна усмивка, с каквато го видяхме в последния филм на Нолън.

Жанр:	**Рейсър**
Издател:	**EA**
www.needforspeed.com	
Изисквания:	**P 2.2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS3, X360**
Мултиплейър:	**Да**
Продава се в:	**pulsar.bg, ozone.bg**

Георги Панайотов

Хит под прикритие

Need For Speed: Undercover

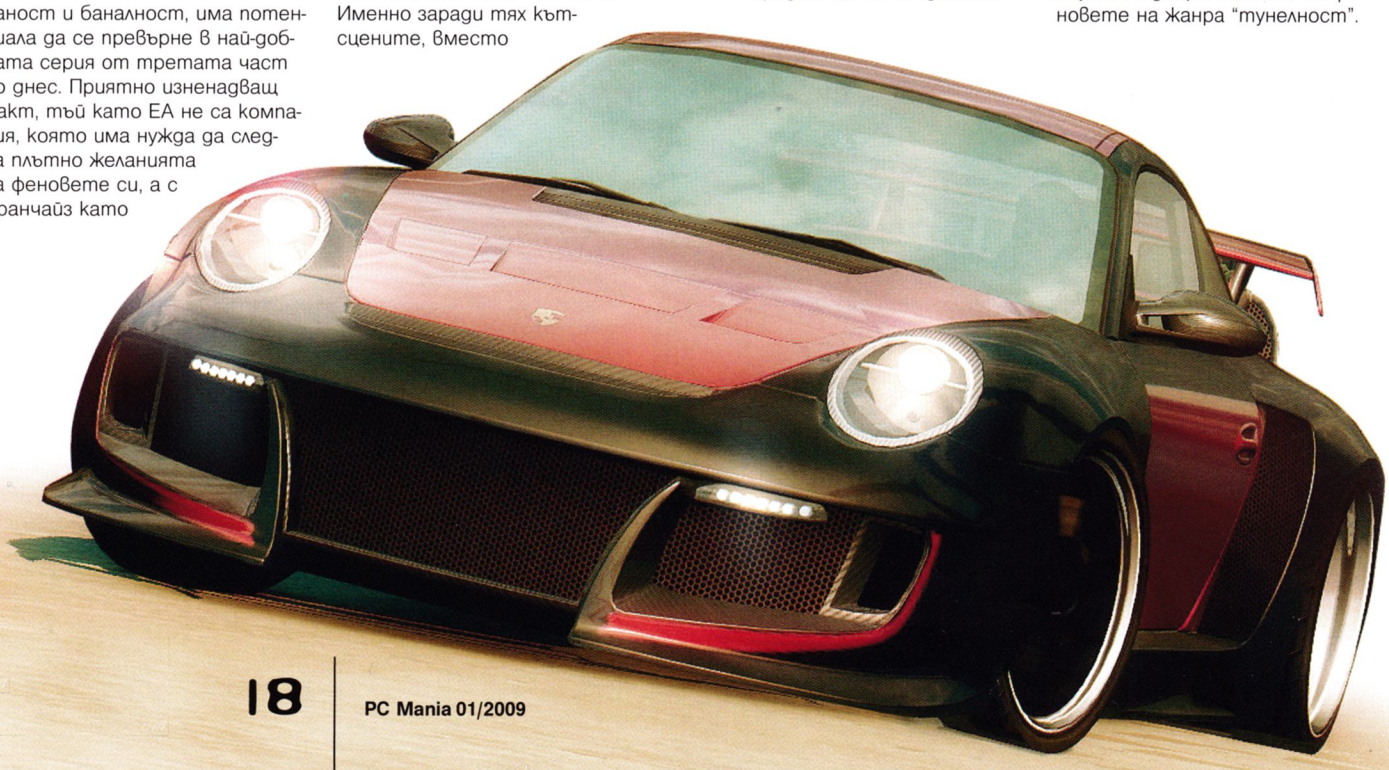
Интересно е как еволюира Need For Speed серията. След като се наложи с първите си няколко части и въведе доста иновации в жанра на рейсърите (преследванията с куките например) поредицата влезе в руслото на монотонността. Излезе от него с първия Underground, качил стрийт рейсинг културата на мониторите ни. След като с Undergorund 2 на хората взе да им омръзва да карат тунинговани резачки, Most Wanted върна обратно в играта преследванията с ченгета, за да се стигне до максимално добрата комбинация от тунинг, гъзарски возила и преследвания в NFS: Carbon. Pro Street обаче беше леко разочароваща. Най-големият проблем бе чувството за самота в играта. Пустините бяха пусти, пистите – тесни, а рейсинг ивентите – недостатъчна мотивация за геймъра да избута играта до край. Явно EA са си взели поука от чудовищния рев на дай-хард NFS феновете и Undercover, в цялата си клишираност и банално, има потенциала да се превърне в най-добрата серия от третата част до днес. Приятно изненадващ факт, тъй като EA не са компания, която има нужда да следва плътно желанията на феновете си, а с франчайз като NFS може да си позволи да прави каквото си поиска, без това да се отрази поне 2-3 години на продажбите.

Банални и клишираны

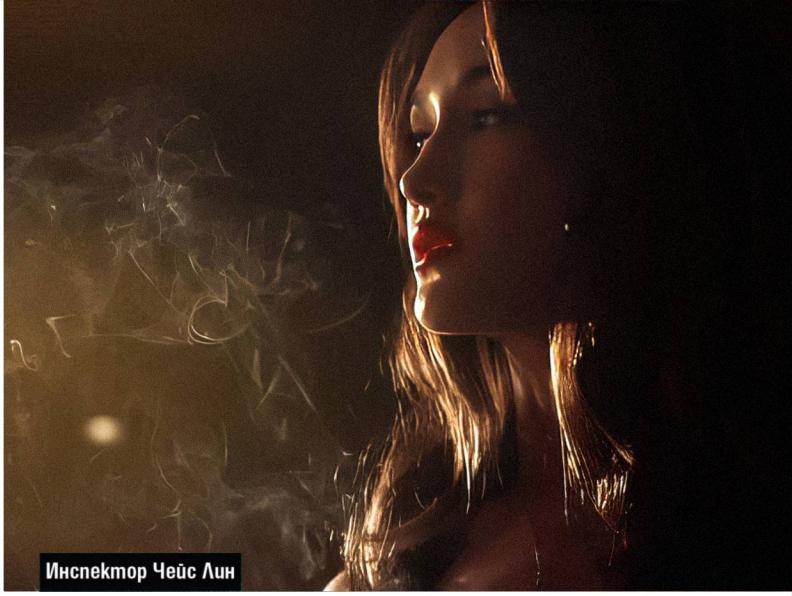
От първия Undergorund насам EA прегърнаха идеята NFS игрите да бъдат водени от история. Сюжетите винаги са били изтъркани, но са вършели работа, точно като във филма „Бързи и яростни" – дреме ти за диалога или нелепата режисура, защото мацките, колите и рейсинг сцените компенсират всичко останало. Интригата в Undercover е най-близо до филмовата драматургия в сравнение с останалите игри от поредицата. Получаваш възможност да застанеш от двете страни на закона и да поемеш ролята на кука под прикритие, внедрена в крими организация, занимаваща се с нелегални гонки. Сюжетът отново е разказан посредством визуално натруфени клипчета (преупотреба на цветови филтри), в които доминират красивите жени и коли. Именно заради тях кътсцените, вместо посредствени и мозъко-увреждащи (като филм на Уве Бол) са доста забавни и засищащи глада ти за зрелища. Дори безумно глупавите реплики на някои от актьорите и невероятното гримасничене пред камерата, целящо да затъпи собствената им некадърност, са по-скоро забавни, отколкото отблъскващи. Щом влезеш в подземния свят обаче, оставаш сам (без да броим сексапилната ти партньорка Чейс Лин). Полицията в града не знае за мисията ти и освен с другите рейсъри, ще трябва да се оправиш и с тях. Единственото, което ти напомня за мисията, е Чейс, наблюдаваща от къса дистанция как се справяш с разбиването на контрабандния канал. Както и сама ти казва – нейната работа е да те вкара в мафията, а твоята – да караш, нищо повече.

Йекшън!

Need For Speed: Undercover зарязва пустинния сетинг на Pro Street и те връща обратно в града и то не в един, а в цели три. В момента, в който не си в състезание, можеш да прекараш часове в безцелно бръмчене по улиците им, а sandbox пространството е доволно голямо. Трите метрополии са свързани помежду си с мили от магистрали, навяващи асоциация със столичното околовръстно, но без задръстванията и камионите. Всъщност това е NFS играта с най-малко количество трафик на квадратен километър от Underground насам. Уви, картата е празна. Освен да добуташ хромираната задница на колата си от точка А до точка В за поредното състезание, няма никаква полза от това да разглеждаш града или да обиколиш всяка една негова уличка. Няма скрити рейсинг зони, бонуси или тайни пакети – нищо. До всяко състезание можеш да се телепортираш посредством картата, а стартирайки го, енджинът затваря всички странични пътища извън предварително начертаната писта, разкъсвайки илюзията за отворен свят, като те набутва в добре позната на феновете на жанра "тунелност".



Червена звезда


Инспектор Чейс Лин

Доброто старо и интересното ново

Запазени са трите най-любими и познати режими на игра – спринт на дълга отсечка от града, въртъкане на обиколки и чекпойнт, при който си сам срещу часовника. Почти няма промяна в паричната система на играта и всяко състезание ти носи пачка (значително по-малка, ако го повториш), която, както и преди, ще вложиш в нови коли, тунинг части и подкупи за полицията.

Новост са състезанията по магистралите. Ъпгрейдната версия на каньон битките от Carbon. В тях се изправяш срещу един шофьор и трябва да го разпердушиниш на високоскоростния аутобан. Всъщност това е и един от най-забавните режими. Каньоните в Carbon бяха прекалено тесни, с прекалено много завои и се изискваха десетки опити, преди да победиш, което натоварваше и стресираше. Както вече се разбра, в Undercover трафикът е между нулев до никакъв, магистралите са широки, а завоите – плавни, което ти позволява наистина да се развихриш и да изцедиш максимума от конските сили на возилото си.

Слава богу, премахнати са повечето дрифт безумия, които нека си го кажем честно – лазеха по нервите. За сметка на това във всеки режим средната скорост е скочила с около 30-50 км/ч, което е мега плюс. Въпреки това обаче играта не предлага кой знае какво ново като концепция, затова е и петицата за геймплей. Колкото и да ни харесва да папаме претоплената манджа, тази вече сме я кльопали многократно и не ни предлага нови вкусове и аромати.

Срещу закона

За пореден път ще се изправиш и срещу блюстителите на реда. В Undercover са изшлайфани всички елементи от предишните игри и крайният резултат води до наистина изпълнени с адреналин кинематографични преследвания. Въпреки че вече в четвърта игра ще правиш едно и също (следиш нивото си на жега, от което зависи с какви коли те гонят, внимаваш за блокади по пътищата и бягаш от полицейските хеликоптери), някакси продължава да е забавно. Бонус са репликите, които прелитат из полицейския ефир, изпълнени с доста кретенизъм и чувство за хумор.

Напредвайки в кариерата и подземния свят, ще се сблъскаш с няколко по-нестандартни задачки, свити директно от Grand Theft Auto. Най-наглото е краде-

Доминация

В живота на всеки човек идва моментът, в който не просто побеждава, а го прави с такава разлика, че буквално издухва конкуренцията. В NFS серията е същото, само че досега това не беше поощрявано. Ако спечелиш надпреварата с една броня разстояние – ще получиш стандартната награда.

Но ако си се отдалечил на няколко секунди от втория, то състезанието е тотално доминирано от теб, което води до бонус кеш в джобчето. Профучавайки близо до други коли, правейки дрифтове и големи скокове, ще напомпваш по-бързо нитрото си.

А след края на всяко състезание ще можеш да вдигнеш някой от драйвинг атрибутите си, които би трябвало да влияят на поведението на колата ти. EA плахо експериментира с този RPG елемент и слава Богу. Всички си спомняме как завъртането на цялата гейм концепция около него провали Juiced 2.

Уеко бе, сеуианин, т'ва да не ти е Перник!

нето на коли и транспортирането им до определена точка на града в неразбито състояние. Тук шофьорските ти умения ще бъдат подложени на истински тест, защото през цялото време трепериш да не олющиш боята, което е неизбежно при фучене с ненормална скорост и няколко патрулки по петите ти.
Присъствието на ченгетата е глътка предизвикателство, от което Undercover изпитва болезнена нужда. Без тях играта щеше да е прекалено лесна дори за начинаещите в жанра, а клавишът за ускорение е практически "IWIN" бутон.

Мулти (драма)

Винаги е забавно да доминираш (или pwn-ваш) истински хора, вместо ИИ-то на компютъра. Тази максима важи с двойна сила за Undercover поради две причини. Първо: изкуственият интелект е мил и нежен, като пролетен бриз. Чат-пат прави някоя и друга мръсотийка, но в по-голямата част от времето или е концентриран да взима невъзможни завои с над 150 км/ч, или да се забива в стените. Втората е, че за разлика от Pro Street, в Undercover пистите са двойно по-широки и плавни, което прави соло играта наистина noob friendly и лесна. За колко други рейсъра можете да се сетите, в които натискате спирачката не повече от три пъти в състезание? Така че истинското предизвикателство идва онлайн.
От една страна можете да се докажете срещу седем опонента в някой от режимите. Но тъй като подобни гонки са свързани с доста напрежение (тръпката за победа, концентрация, нерви) понякога се появява нуждата от разцъкване с една-единствена цел – фън. Тук идва режимът "стражари и апаши". Играчите се разделят на два отбора – рейсъри и ченгета. Първите трябва да доставят пратки до определени точки в града, а вторите се опитват да ги спрат. В момента везните на баланса са увиснали в посока на апашите (тунингованата резачка е по-добра и от най-добре поддържаната патрулка), но в процеса на игра отборите си сменят местата, подсигурявайки се, че няма да има недоволни в края на деня.

Гараж

Играта предлага страшно много коли, включително все още прототипния Nissan 370Z, класики като Lotus Elise и Camaro SS, както и някои супервозила от ранга на Pagani Zonda. Автопаркът, комбиниран със стотиците тунинг аксесоари, води до истинско разнообразие от коли в онлайн битките и възможността всеки да блесне с уникалния си стил на каране. Имайте предвид обаче, че в мулти-винилите не се показват. EA, като истински комерсиални кучета, са добавили опцията да трансферирате реални пари през Xbox Live акаунта си, които да превърнете в ингейм кеш.

Ритъм басов и слънчеви очила

Изборът на саундтрак за NFS игрите винаги е бил успешен и Undercover не прави изключение. Звуците от самите коли също няма да ги коментираме – в разработката на играта е вложен достатъчен бюджет, за да звучат по-реалистично и от оригиналите.
Но визията този път леко се дъни. Имам чувството, че дизайнерите й като зациклят на една идея и не могат да се спрат след това. В случая става дума за огледалните пътни настилки и слънцето, водещи до заслепяващи лъчи светлина през 90% от състезанията. Веднага след първото състезание ще имаш усещането, че в света на Undercover асфалтът се полира с лубрикант и гланц от глутница общински работници.
Същото беше положението и в Pro Street с пушека от гуми, и в Underground, където някои отсечки бяха толкова тъмни, че реално не се разпознаваше в коя посока трябва да продължиш. Въпреки проблемите си (ниско ниво на трудност, бозещ на моменти енджин и предъвквана десетки пъти гейм концепция), NFS Undercover е завой в правилна посока, особено в сравнение с Pro Street и един от най-добрите рейсъри за PC... Но ако разполагате с конзола, предполагам, че изборът ви за коледен подарък ще падне върху друго заглавие.

Lollipop Girl

Добре дошли в Либърти Сити

www.rockstargames.com/iv

18+ www.pegi.info

Games for Windows LIVE

XBOX 360 LIVE

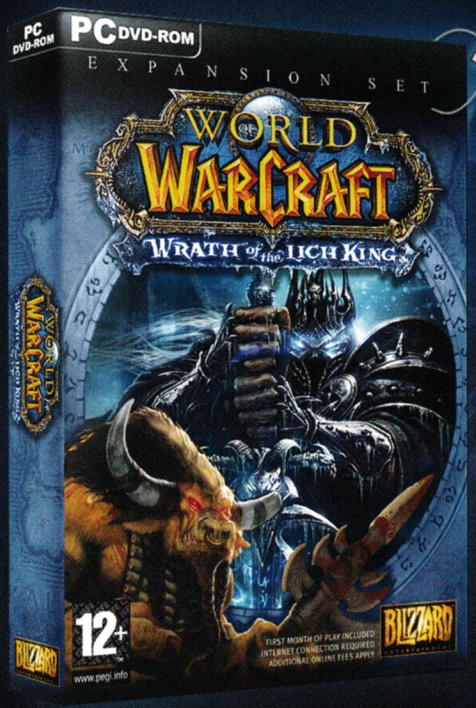
PLAYSTATION 3

PC DVD

ПУЛСАР www.pulsar.bg

© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games R, logo, the Rockstar North R, logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are rademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fi ctional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

Елате в света на

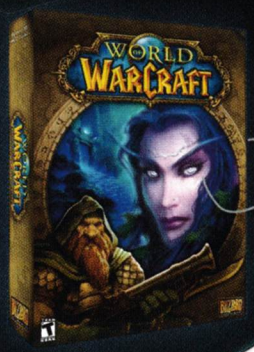


69.00

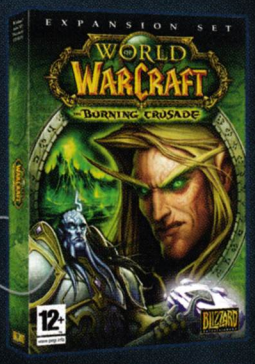
29.00

99.00

59.00



29.00



29.00

169.00

127.00

52.00

Изиграй скуката!
OZONE
www.ozone.bg

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

Free Безплатна доставка за цялата страна!

онлайн игрите!

Изиграй скуката!
OZONE
www.ozone.bg

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

Free Безплатна доставка за цялата страна!

Жанр: **Приключение**
Издател: **Eidos**
www.tombraider.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **ozone.bg, pulsar.bg**

Лили Стоилова

Страх ли ви е от отвъдното?

Tomb Raider Underworld

Mictlan, Kurnugia, Naraka, Annwn, Yum gan, Aaru, Niflheim, Bhogavati, Xibalba. Много имена за един и същи свят - подземното царство. Или пък става дума за много други светове? Домове на мъртвите. Надежда или котило на страх и ужас? Измислени или реалност?

Дървото на живота, числото три, змията, кръгът... Символи, които са в основата на различните митологии, интерпретирани по много начини, всъщност са навсякъде. Според някои теории еднаквостта им произтича от това, че самият човек стига до тях по логичен път, независимо от своята различност (най-вече базирайки изборите си на собственото си тяло - оттам идват и съответствията). Но може би има и друга причина. Може би наистина има изгубено знание и древните са знаели повече за живота от нас. Повече за смъртта.

Кой?

Разбира се, това може да бъде разгадано единствено от Лара Крофт, която отново ще ви отведе до най-неочакваните и екзотични кътчета, ще преплува морета и ще претича цялото земно кълбо, не само за да изследва, но и съживи древните митове.

Тръгвайки в търсене на майка си, следвайки поредицата от мними случайности, които все по-убедително я водят в една посока, Лара този път попада в света на мъртвите. Водят я и следи, оставени приживе от баща й. Следи, които само тя би могла да разчете. Лара стига до входове към други светове, пръснати като парченца от пъзел по цялата планета - Средиземно море, Тайланд, Мексико, Андамански острови, стигайки отвъд границите на въображението...

Играта е най-добрата в поредицата до момента. Всеки отделен фрагмент в геймплея е от-

делна дестинация, която е представена по най-цялостния и завършен начин. Всяка локация е създадена въз основа на отделен различен и уникален пъзел, който някак се простира из целия фрагмент и събирайки отделни следи, в крайна сметка го завършвате и продължавате нататък. Различните нива носят наистина адски различен геймплей и усещане. Започвате приключението си в погребани на морското дъно руини, солидно подплатени със скандинавска митология. Оказва се, че дори са приютили самия Кракен, който е по-сляп от къртица, но му стига да ви докопа на сляпо и за малко, за да ви осигури най-бързия начин до мечтаното Отвъдно. По-късно изведнъж се озовавате в потъващ кораб. Тук всичко се променя. Налага се да спринтирате по потъващия съд, който се върти под краката ви и неусетно тичате по стените му. Когато морето се готви да го погълне напълно, можете само да се опитате да минете по най-нестандартния начин, търсейки решение в неизчерпаемите акробатични номера на Лара... Геймплеят постоянно мени това, което се изисква от вас, за да оцелеете и да спасите света. Отново :-).

Продължителността на фрагментите е много добре преценена и не става отегчителна. Всеки един има нещо наистина запомнящо се. В Тайланд това пък е пъзелът с Шива и Кали, който по уникален начин ви води в погребаните под солиден пласт треволяци, тайни входове и проходи. Тук разбирате откъде тръгват и митовете за Нага. Трябва да ви кажа, че ще го разберете по много неприятен начин от първа ръка :-D.

Защо?

Историята е цялостна и толкова добре пресъздадена, че да не остави някакви неотговорени въпроси, включително и от предните игри. Всички заплетени възли се развързват. Натла е работила с баща ви, а сега е в тандем с Аманда, като единствената цел на всяка е да извлече лична изгода от ситуацията. В отделни моменти в играта Лара се хваща на хорото и работи в тандем с една от тях. Всеки, разбира се, се опитва да прецака останалите и всеки някак се оказва свързан с тях като история, за което имаше препратки и в предните игри, но цялостно е разкрито чак сега.

Ако пък не сте запознати със случващото се в поредицата, създателите услужливо са включили кратко филмче, което ви разказва всичко, което сте пропуснали или позабравили. Интересно е, че и всичко, което се случва в настоящата игра, бива записано обобщено и накратко в дневника на Лара и можете да следите действието детайлно. Има и обяснения за всички неща, които виждате, което е наистина адска зарибявка и дообяснява всичко. Няма нужда да питате Google, както правех аз по-рано. :-) Всички детайли около митовете, които нищите, са включени в самата игра. Има и вградена hint система, която пък ще помогне на тези, които не се чувстват сигурни в себе си, също да напреднат и превъртят приключението. В нея Лара първо ви подсказва какво да направите по-завоалирано, ако не се досетите, може да ви каже и директно. Ако пък проблем за вас са не пъзелите, а битките, можете да използвате и друга новост с много настройки. Можете да използвате player-tailoring, с помощта на който да зададете колко трудно да умира Лара и колко усилия да отнема това на нейните опоненти. :-) Това може да бъде променяно във всеки един момент, в който решите, че предизвикателствата ви са твърде много или твърде малко. Имате уникална свобода на геймплея.

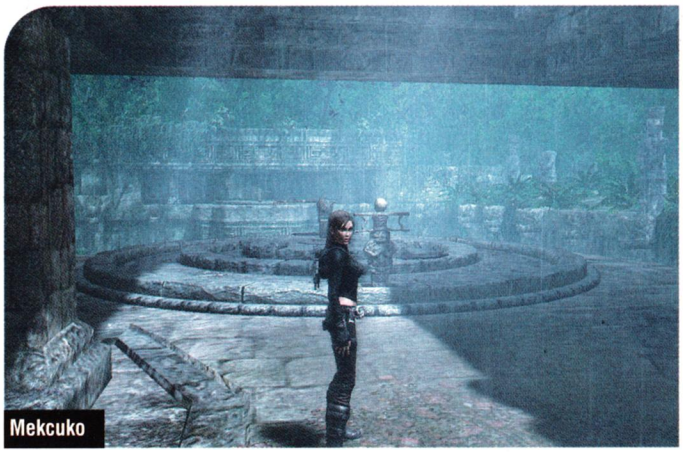
Какво?

Какво друго можете да правите?

На практика всичко. :-) Невероятно е, но вече можете да правите почти всичко, което си поискате (ако не включва червена точка +18). Лара може да стреля, докато кара мотор с една ръка, докато виси от стени и въжета, дори докато взима предмети. Вече може да се цели и в повече от един опонент наведнъж, което е много полезно при прилепи (защото умират бързо), или ако решите да понабиете канчето на повече опоненти едновременно. Подобрена е и системата с гранатите (за които имаше оплаквания в Legend). Много е яко и че можете да раздавате ритници, докато стреляте. Ако някой скъси дистанцията с вас опасно много, горко му. Съществена роля в битките играе и натрупването на адреналин. Когато натрупате адреналин, можете да използвате един точен изстрел, за да убиете опонент или просто да го направите по-ефектно :-). Това беше включено в предната игра в дадени моменти, а тук можете да го стартирате за всеки един опонент (което е причина да има недоволни от улесняването на геймплея, дори ако настройките на играта ви са за по-високо ниво на трудност).

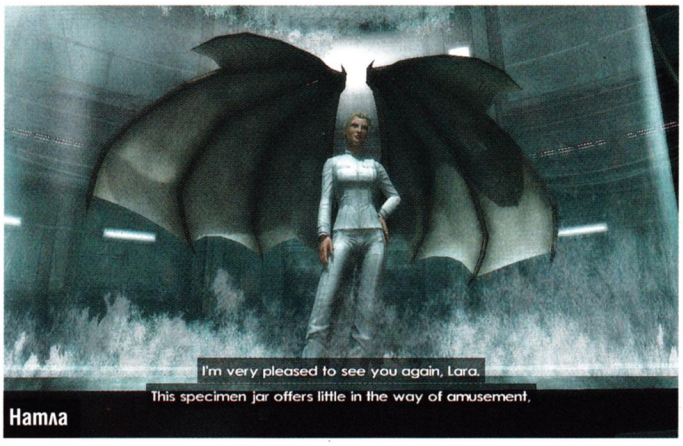
В началото на всяка мисия си избирате оръжия, с които да разполагате (въпреки че чух и за начин да използвате целия арсенал, което разваля част от идеята и няма да ви кажа LOL). Избирате и дрехите, с които искате да покорите света преди всяка мисия. Жени. Суетни сме. :-)

Към нововъведенията трябва да причисля и другите интересни джаджи, които носите. Имате sonar map, която ви позволява да следите терена, на който се намирате, и ако ориентацията не е най-силната ви черта, можете да се възползвате. Тя работи и под вода. Има само

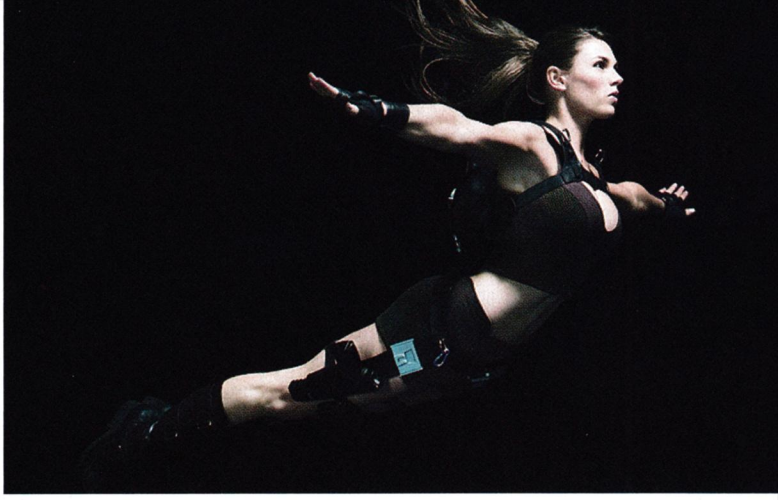

Мексико

Тор – бог на гръмотевиците

Акула страх, мен не страх



Натла



отделни места, където умишлено нямате достъп до нея. Много готино е, а и дава допълнителна стойност на играта (тъй като можете да я преиграваме), това, че е абсолютно неправолинейна и имате много различни начини да минавате основните места. Опции има за всичко и са толкова много, че практически можете да настроите играта да бъде точно такава, каквато вие искате. Никога досега не е имало подобна свобода в поредицата.

Защо не?

Основни новости и промени в поредицата обаче бяха внесени още с Legend (преди две години), която успя да събере достатъчно овации и възторг дори от скептиците. Сега обаче нещата са малко неясни в тази насока. Докато лично аз, разбира се, съм във възторг от Underworld (просто нямаше начин, ясно е, че съм пристрастна :-)), то в световен мащаб критиците нямат и идея харесват ли я или не :-). Както се казва „ту му млякото горещо, ту пък друго нещо". На едни не им харесва камерата, други са видели повече бъгове, отколкото опоненти, на трети им е била много лесна играта...
Има и юнаци, които казват, че е много добра като цяло, но винаги има и едно малко „но", така че имайте едно на ум, че е напълно вероятно да видите малки дразнещи детайли. Аз явно съм ги пропуснала. :-)
При моя прочит на събитията, бъгове реално почти нямаше, може би е било случайност. Графиката, за която цари единодушно мнение, че е уникално красива, не ми създаваше някакви проблеми, текстурите си бяха наред през цялото време, нищо не забиваше и нищо не наруши изживяването. Напротив. Видях една пипната до безобразна детайлност уникална игра, в която дори бутате растенията, които ви се пречкат, отмествайки ги. Когато ви полази паяк, може да го съборите и стъпчете или ако много държите, да стреляте по него. Лошковиците между другото могат да бъдат усетени и по стъпките, което внася допълнително детайлност. Опциите са направо учудващо много. И всяко нещо може да бъде свършено по няколко начина. Възползвайте се – мисля, че все някой ще е интересен и за вас.

Unnamed Days

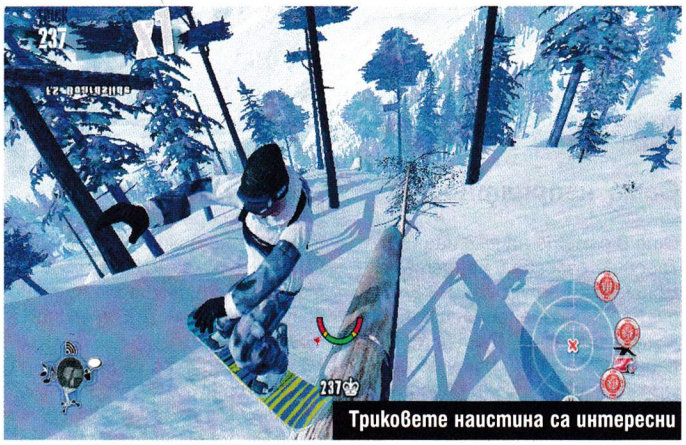
Според календара на маите годината има 360 дни, като последните невключени дни са единствените, в които се отваря портал към Xibalba. Явно тези дни са именно сега - наближава и краят на годината, което е леко стряскащо като съвпадение. :-) Възползвайте се и си купете играта - тя ще ви осигури най-истинското изживяване, вдъхновено от древните митове.
Освен познатата формула от епичност и атлетичност на Crystal Dynamics, Tomb Raider наистина предлага достатъчно новости и опции за индивидуални настройки, които да я направят вашата игра.

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **Eidos**
www.ubi.com
Изисквания: **P 1.6 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, DS, PS2, PS3, PSP, X360, Wii**
Мултиплейър: **Не**

Иво Цеков

Занимавка, подходяща за сезона

Shaun White Snowbording


Триковете наистина са интересни

Зимата е сезон, традиционно подходящ за екстремни спортове. Ски, сноубординг, айс байкинг – всичко, от което адреналинът ви ще се качи, а в процеса на това може да придобиете и няколко натъртвания. Разбира се, нищо не може да замени изживяването на снежната писта, но Ubisoft ни предлагат един доста по-безопасен вариант – настанете се удобно пред вашия компютър, пригответе си топла напитка и се впуснете в дива надпревара по планинските склонове. Както подсказва името, Shaun White Snowbording ще ви пренесе по

най-добрите терени за екстремни спортове в света

Те са общо четири на брой и са пръснати по всички континенти. Така ще може да посетите прочутия курорт Парк Сити в Юта, а пътьом да минете и през Европа, Япония и дори бялата пустиня на Аляска. Това, което най-много ми хареса е, че Ubisoft са заложили на особено популярната концепция за „отворен свят", която напоследък все повече разработчици прегръщат. В резултат на това вместо да ви пуска в предварително дефинирани – и съответно ограничаващи – писти, SWS ви дава свободата да изследвате големи заснежени пространства, да откривате и преодолявате различни предизвикателства, а така също и да събирате специални монети. Всичко това ви позволява да напредвате в играта, да отключвате нова екипировка и да овладявате специални умения, с които да правите спиращи дъха изпълнения.

Да си дойдем на думата

В основата си SWS притежава много динамичен геймплей, което е абсолютно необходимо изискване за всяка игра, посветена на екстремен спорт. За овладяване на управлението е нужно малко време, защото триковете изискват прецизност и координация. За сметка на това обаче, резултатите наистина галят окото – няма как да не се накефите, когато под вещото ви ръководство вашият състезател изпълни някой особено сполучлив скок или каскада. За да впечатлите другите, а и себе си, ще ви трябва нещо повече от добро желание. В играта то идва под формата на т.нар. Focus abilities или специални умения, които веднъж отключени, ще може да изпълнявате. Освен за каскади, тези умения ви позволяват да достигнете до части на планината, които преди това са били недостъпни за вас и така да продължите в историята. Не че тя се отличава със спиращи дъха обрати, но така или иначе идеята на SWS е да ви направи съпричастни към снежните удоволствия, а не да ви държи в напрежение. Напредвайки в играта, ще имате възможност да костумизирате вашия герой. За целта Ubisoft са се погрижили да набавят голям брой напълно лицензирани аксесоари, които може да екипирате на сноубордиста си. Сред тях са различни дъски, шапки, очила, ръкавици и якета. Така може да придадете определена индивидуалност на героя си, а тя ще ви е необходима, ако решите да се състезавате в режим мултиплейър с приятели.

Какво ни очаква на финала

Както подобава на игра, вдигаща адреналина, и SWS се отличава с много добра музика. Саундтракът се състои от близо 30 парчета на изпълнители, сред които личат имената на RUN DMC, Incubus, Faithless и Audioslave. Без да е нещо невероятно, графиката от своя страна също е много добра. Аз самият имам слабост към снега в компютърните игри, така че искрено се наслаждавах на разходката из белите писти. Като добавим и факта, че играта използва енджина на друг популярен продукт на Ubisoft - Assasin's Creed – не е изненада, че Shaun White Snowbording представлява добър опит за свеж полъх в жанра. Независимо дали сте голям фен на сноубординга или просто търсите нещо ново и развлекателно, ви препоръчвам да не подминавате тази игра.

Кой е Шон Уайт

Едва на 22, а вече легенда! Шон Уайт е роден в слънчева Калифорния, но напук на местния климат негова страст става не друго, а сноубордът. Сред многобройните си привърженици е известен и с колоритния прякор „Летящия домат". Той има цели 9 златни медала в Екстремните игри и един златен от Зимните олимпийски игри в Торино през 2006 г.

+
- Всички фенове на екстремните спортове ще се изкефят
- Тематична за сезона

графика
звук
геймплей

5.0

–
- Овладяването на управлението отнема време
- Типично спортна (разбирай скучна история)

Жанр: **Екшън-приключение**
Издател: **Ubisoft Montreal**
www.princeofpersiagame.com
Изисквания: **P 2.6 GHz, 1 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

Владимир Тодоров

Ето как се прави продължение

Prince of Persia

Вятърът отнесе Пясъците на времето. Фара е просто едно магаре. А озлобеният и постоянно псуващ принц от The Two Thrones е заменен от номад с крадлива натура и свежо чувство за хумор, който странства из света в търсене на нови приключения. Затова забравете всичко, което знаете за поредицата, защото тази игра ще ви отведе в един съвършено нов и изключително магичен свят, вдъхновен от персийската митология и „Хиляда и една нощ".
Както стана дума,

главният герой не е принцът на Персия

с когото бяхме свикнали през последните години. Той е "просто принц на Персия". Че и принц не е в самото начало. По-скоро една по-различна визия за този легендарен герой, която няма нищо общо с досегашните му превъплъщения. Представете си опърпан измамник с остър ум, който обича да прахосва пари, носи се по течението и често разрешава проблемите със своя меч и няма да сте далече от истината. Лошо няма – поредицата се нуждаеше от нещо свежо, особено, след като бе прилично изцедена от концептуална гледна точка след последната част. Дори в много отношения новият принц на Персия (за всеобщо улеснение ще продължим да го наричаме по този начин) е доста по-интересен, авантюристичен и забавен герой. Не знам дали няма да е малко прекалено, ако го сравня с Индиана Джоунс, но в много отношения той напомня именно на прословутия археолог. Най-вече заради вродената си склонност да се забърква във всевъзможни бъркотии. Вижте сами защо...

Само неприятности

Още в самото начало нашият герой се озовава в средата на мощна пустинна буря. Но вместо на натовареното си с куп жълтици магаре (Фара!), той попада на красиво и босоного момиче с необикновени способности на име Елика. Дотук добре, ще кажете вероятно. Да, ама не. Заедно с нея на главата му се изсипват и един куп неприятности. Преди да се усети, принцът става свидетел на унищожението на Дървото на живота. Акт, заплашващ да погълне целия свят в мрак, тъй като досега то е било затвор за бога на мрака Ариман. Изведнъж пустинната буря се оказва най-малкият проблем на тоя свят.
Ще, не ще - на героя не му остава нищо друго, освен да забрави за магарето и дебелите килими, които е можел да има, и да се опита да спре древното опустошително божество. Но поне няма да е сам – новата му мистериозна спътница ще направи всичко възможно, за да му помогне.
Макар и Дървото на живота да не съществува, богът на тъмнината не е напълно свободен. Сега Ариман бавно, но сигурно се опитва

да потопи света в мрак

да се измъкне напълно от оковите си и да отмъсти на своя брат бог Ормузд, еманация на светлината, задето поколения наред го е държал вързан. За щастие Елика знае как да спре

разпространението на тъмната субстанция, излизаща от някогашния затвор. Но откъде ще започнете?
Тук е моментът да ви кажа, че новият Prince of Persia залага на популярната напоследък концепция за "open-world". Т.е. монолитен свят, който може да изследвате свободно. Макар и съвсем в началото някои от териториите да не са достъпни, рано или късно ще може да странствате от едно място до друго, без да бъдете възпрепятствани от каквото и да било и без почти нито един лоудинг екран. Впечатляващо наистина. И все пак не толкова изненадващо, тъй като, както може би вече знаете, новият Prince of Persia е дело на същия екип, работил върху Assassin's Creed.
Въпреки че сега не притежава власт над времето, принцът е усвоил

един куп нови акробатични умения

По-голямата част от тях са възможни благодарение на специалната ръкавица с остри нокти на лявата му ръка. Например, ако я забие в стената, може да се спусне по нея до безопасно място, оставяйки след себе си следа от малки, блестящи искрици. Отчасти благодарение на същата тази ръкавица той пълзи дори и по таваните, стига да има кука, за която да се закачи. Въобще новият герой е една изключително подвижна маймунка.
Прави впечатление, че не ви трябват кой знае какви умения и рефлекси, за да изпълните акробатичните номера на принца. Например, за да започнете да тичате по стената, просто трябва да скочите към нея. Не е нужно да задържате който и да е бутон. Това със сигурност не е непременно нещо лошо. Дори напротив. От една страна, ще ви спести хабенето на нерви, което е характерно за платформените екшъни, от друга – използването на джойпад не е задължително. Естествено, ако имате PS3 или Xbox 360, бих ви посъветвал да изиграете Prince of Persia именно с подобна компютърна периферия (повече подробности за конзолната версия на Prince of Persia - на стр. 67), но и PC портът не е за подценяване.
Авторите удържаха на обещанието си и бойната система наистина центрира действието върху

дуели с мощни противници

почти колкото нас самите. Набирането върху левия бутон на мишката няма да ви отведе до никъде. Всичко е подчинено на една прецизна система от комбинации на удари с меч, с ръкавицата и акробатики. Тези серии от бойни техники от своя страна се допълват с магическите умения на Елика, като крайният резултат е едно изключително зрелищно меле, достойно за „Тигър и дракон". В началото може и да ви се стори малко трудно, но успеете ли да научите кое комбо до какво води (например как да нанесете няколко опустошителни удара на земята, след което да пренесете сражението във въздуха, без да прекъсвате комбинацията), ще бъдете подобаващо възнаградени.
Рано или късно ще се изправите и срещу един от четирите боса. Дори повече от един път. Битките тук са с една идея по-трудни, но проблемите с големите лошковци не свършват със смъртта им. Всеки един бос ще освободи специален капан от поквара, която ще залее света. Например наложницата - прилепоподобни същества, които ще ви преследват впоследствие из другите територии, воинът – слуз, която се изстрелва от стените и ви сграбчва, и т.н.
В един момент ще се окаже, че и четирите капана ще тровят живота ви по време на акробатичните изпълнения в последните нива, но стига да не бързате и внимателно да планирате следващото си движение, няма да имате абсолютно никакви проблеми.
Това, което прави Prince of Persia наистина уникална игра, обаче е

присъствието на Елика

Тя е нещо повече от мацка с готини крака и любвеобилна физиономия и както и сами ще забележите още в самото начало - определено може да се грижи сама за себе си. Освен специалните координирани атаки, кои-

то ще изпълнявате заедно с нея по време на битките, тя винаги ще ви показва и накъде трябва да отидете. Т.е. никога няма шанс да се залутате и да се чудите кой е правилният път. Но това е само началото...
Стигате до непреодолима пропаст? Няма проблем. Скачате и я викате на помощ с "Е" и тя и ще се хвърли след вас и ще ви повдигне нависоко – колкото да успеете да стигнете до отсрещната страна. Не успявате да направите опасна маневра и започвате да падате или пък някое чудовище е на път да ви разсече? Елика винаги ще ви спасява от смъртта, защото в Prince of Persia такова нещо просто не съществува. Или ще ви хване за ръка и ще ви издърпа на последното безопасно място, което сте били, или ще блокира нападението на противника и ще го избляска настрани. И не на последно място – босоногото момче ще ви разкрива повече за историята на света, битката между Ариман и Ормузд и трагичната съдба на четирите боса в играта. Просто си говорете с нея от време на време...
Въпреки че се контролира единствено от изкуствен интелект, Елика никога, ама наистина никога, няма да застане на пътя ви и да ви попречи да продължите. Дори когато висите от ръба на пропастта и тя е до вас, принцът грациозно ще я хване за едната ръка и ще я прехвърли зад гърба си, за да може да застане на нейното място.
Дори и да оставим настрана факта, че реално не може да умрете в играта, на моменти

Prince of Persia подценява хардкор играча

Когато трябва да изпълните двойния скок с Елика, екранът придобива сиво-бял цвят и ви подсказва, че трябва да натиснете „Е". Когато се плъзгате по стръмни повърхности, принцът често ще се обръща към спътницата си с предупреждения от типа „Приготви се да скочиш!", които реално се отнасят за вас. А когато се биете с противниците и се налага да блокирате атаката им, пред лицето ви ще изникне огромен бутон, който буквално крещи „Време е!". Всички тези неща правят Prince of Persia наистина лесна игра и макар и да ни позволяват да се наслаждаваме на приключението, без характерните за жанра фрустриращи елементи, често ще се чувствате като малко дете, хванато за ръчичка в парк с птички и пчелички.

Дори пъзелите, които принципно са ключов елемент за поредицата, не са нещо особено, но поне не са забравени напълно. Тук-таме ще трябва да раздвижите мозъчните си клетки, но като цяло „детска игра" е може би най-подходящият израз за ситуацията.
Целият този изключително прецизно реализиран геймплей е допълнен от

една приказна и зашеметяващо красива визия

Сякаш всичко в Prince of Persia е нарисувано на ръка и оцветено с разнообразна палитра от моливи. Арабските мотиви в музиката пък създават усещането, че сте попаднали в приказка от „Хиляда и една нощ", а по-голямата част от коментарите на принца, които наистина са забавни, за момент ще успеят да ви отърсят от напрежението и често – дори ще ви разсмиват.
В заключение мога да кажа само едно – евала Ubisoft. Показахте на всички как се прави продължение – буквално от нищото. Може би основният проблем на тази игра е, че свършва твърде бързо. За да пребягате през цялата история, ще ви трябва не повече от ден-два непрестанен геймплей. Но така или иначе студио в Montreal знае как да се поучи от грешките си. Това е очевидно, защото новият Prince of Persia представлява една уникална комбинация между Assassin's Creed и The Sands of Time.

Хиляди семенца

След като излекувате която и да е територия в играта, ще видите как светът постепенно започва да се трансформира пред очите ви – пониква зелена трева, пеперуди и всевъзможни цветя плъзват навсякъде... Но наред с тях ще се появят и 45 "light seeds". Ако съберете достатъчно количество от тях, ще може да отключите една от четирите специални заклинания на Елика, които са обвързани с разноцветни магически платформи, разпръснати из играта. В какъв ред? Това няма значение. Но рано или късно ще трябва да изучите и четирите, ако искате да достигнете до края. Чрез едно от тях например босоногото момче ще ви изтласква нагоре във въздуха, докато на вас ще се падне честта да избягвате препятствията по пътя, чрез друго ще можете да тичате като бесни по стените и т.н. Между другото общият брой на семенцата е 1001. Дали ще успеете да съберете всички до едно?

Тъй рече Заратустра...

Кои всъщност са Ариман и Ормузд в персийската митология? Според иранския пророк Заратустра съществува само един истински бог, когото той нарича Ахура Мазда - или Ормузд на съвременен персийски език. Той е Царят на светлината, Мъдрият повелител, покровител на праведните и честните. Последователите на Заратустра обаче вярват и в съществуването на един зъл дух, негов брат-близнак. Ангра Майниу – или Ариман на съвременен персийски. Той е Повелителят на мрака, олицетворение на всичко зло и лъжливо.
Между двамата кипи безспирна битка, почти такава, каквато е представена и в Prince of Persia. Светлина срещу мрак. Добро срещу зло. Кой ли ще победи?

OZONE

Изиграй скуката!

Промоции с игри над 90 предложения

PLAYSTATION 3

На цени от 779 лв.

XBOX 360

На цени от 399 лв.

Промоции с игри и филми над 30 предложения

www.ozone.bg

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

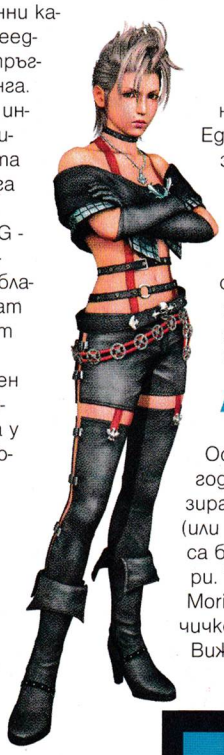
Безплатна доставка за цялата страна!

Георги Панайотов

Как еволюираха ролевите игри

В света на фантазията

През годините, под формата на информационни карета, коментари или просто подмятания неедннократно сме анализирали откъде и как е тръгнал един от най-играните жанрове в гейминга. Сега е моментът да съберем цялото това инфо на едно място и да проследим историята на ролевите игри. Ровейки по темата, открихме, че концепцията им се е променяла генерално на няколко пъти - понякога успешно, друг път не. Но във всички случаи е оставал един общ лайтмотив, преминаващ през всяко едно RPG - полетът на фантазията. Това е жанрът, който най-активно стимулира това ни качество. Било заради преобладаващия сюжет или факта, че повечето игри се случват във фентъзи вселени. Причините са много, но крайният резултат е на лице. Ще погледнем как са се развили RPG-тата, но имайте предвид, че погледът е съобразен с някои от спецификите на гейминга в България. Защото, нека да си го признаем, преди WoW MMORPG-тата у нас бяха по-голяма екзотика и от бананите през Бай-Тошово време.



Праистория

Всъщност, за да се стигне до Diablo 3, имаме хилядолетия от развитие на RPG жанра. Може би ви звучи налудничаво, но първите ролеви игри датират от момента, в който хомосапиенсът се е сдобил с потомство, а то от своя страна, е влязло в детско-юношеските си години. Спомни си собственото детство, игрите с фунийки или на индианци и пирати. Игри, в които се поставяш в роля и я играеш. Всяка игра обаче си има правила и това е разликата между случващото се в задния двор и разиграващото се на монитора ти. Да се сравни комплексността на двете действия, е все едно да сравним детска количка, задвижвана с педали, и Audi R8. Едното е продукт на половин кило пластмаса и прост механизъм, другото резултат от години работа на професионални дизайнери, механици и инженери, но в същината си и двата продукта са концептуално еднакви.

Ако се вгледаме по-внимателно в човешката история, ще видим, че в рамките на последните 2000 години правим скока от ходене боси до космически туризъм. Същото е и при ролевите игри. Хилядолетия на игра по улиците и 20-годишен период от създаването на първите настолни ролеви игри през 1960 до пренасянето им на компютърния екран.

Античност

Официално първата компютърна ролева игра датира от 1975 година с появата на първото текстово RPG за PDP-10 и Unix-базираните компютри, които еволюират в Multiple-User Dungeons (или MUDs). Първите ролеви игри с графика (разбирай картинки) са базирани на най-популярните системи за настолни ролеви игри. Това са DnD, Were Orthanc, Avathar, Baradur, Emprise, Sorcery, Moria. Хората, които са ги играли, днес са 40 и нагоре годишни чичковци.

Виждайки интереса, генериран около това ново забавление,

Характеристики на ролевите игри

За да се класифицира една ролева игра като такава, има няколко базисни елемента, които трябва да бъдат застъпени. Първата е системата от правила, дори да не е очевидна (като в Mass Effect), тя трябва да присъства, защото на нея се подчинява всичко случващо се. На второ място е създаването и развитието на персонаж, с N на брой основни характеристики, определящи изхода от действията му и подчинени на правилата на играта. На трето и последно място е система от основни куестове и подзадачи, движещи сюжета, която отново може да не е очевидна или представена в класическия смисъл, но трябва да присъства. Това са трите елемента, които са задължителни, като всеки един от тях може да бъде раздробен на детайли (инвентар, NPC-та, група и т.н.), но не са задължителни. На пръв поглед S.T.A.L.K.E.R. и Mass Effect са еднакви, но докато първата е хибриден шутър с ролеви елементи, втората е хибридна ролева игра с шутър елементи.

Поджанровете набързо

MUD - австралопитекът на ролевите игри. Все още съществуват активни такива, но в ерата на Direct X 10 едва ли ще привлекат вниманието ти за дълго.
Roguelike - походови dungeon crawl Mud-ове с ASCII графика. Хомо еректусът на жанра.
Тактически RPG-та - всички походови ролеви игри, излезли от 1981 до днес. Типични представители са Final Fantasy и Fallout Tactics, Full Spectrum Warrior и руските Silent Storm.
Конзолни RPG-та - разделението е защото от първото Марио и Final Fantasy RPG до днес това е един от жанровете, специално заради който хората си купуват конзоли.
Hack and slash - навремето Diablo създаде свой собствен поджанр, в който да се намести. От Diablo 2 насам е имало много опити да се надскочи направеното от Blizzard, сред които и няколко успешни, но нито един достатъчно близо до успеха.
MMORPG - има ли нужда от коментар? И все пак, много преди да узнаем какво и как се случва из земите на Азерот, хората са създавали драми из сървърите на Ultima, Everquest и десетки други основополагащи за онлайн жанра заглавия.

един младеж решава да инвестира малко повече време в разработката на собствена игра (тогава производственият цикъл на игра е няколко месеца). Така през 1979 година за Apple II се появява Akalabeth: World of Doom, а името на младежа (бледен) е Richard Garriott. Играта е разработена на BASIC, от днешна гледна точка изглежда като нещо, направено от 5-годишен, но за времето си е истински шедьовър във всяко едно отношение.

По-важното е, че разпалва фантазията и на други момчета с компютърна грамотност, окуражавайки създаването на серии, като Ultima, Wizardry и Dungeons of Daggrath. Точно тогава се полагат основите на съвременните видео ролеви игри. Визията на MUD-овете се ъпгрейдва до познатата ни днес изометрична перспектива, а някои дизайнери буквално изхвърчат в стратосферата на креативността си, създавайки псевдо 3D среда и пренасяйки гледната точка зад очите на героя/групата.

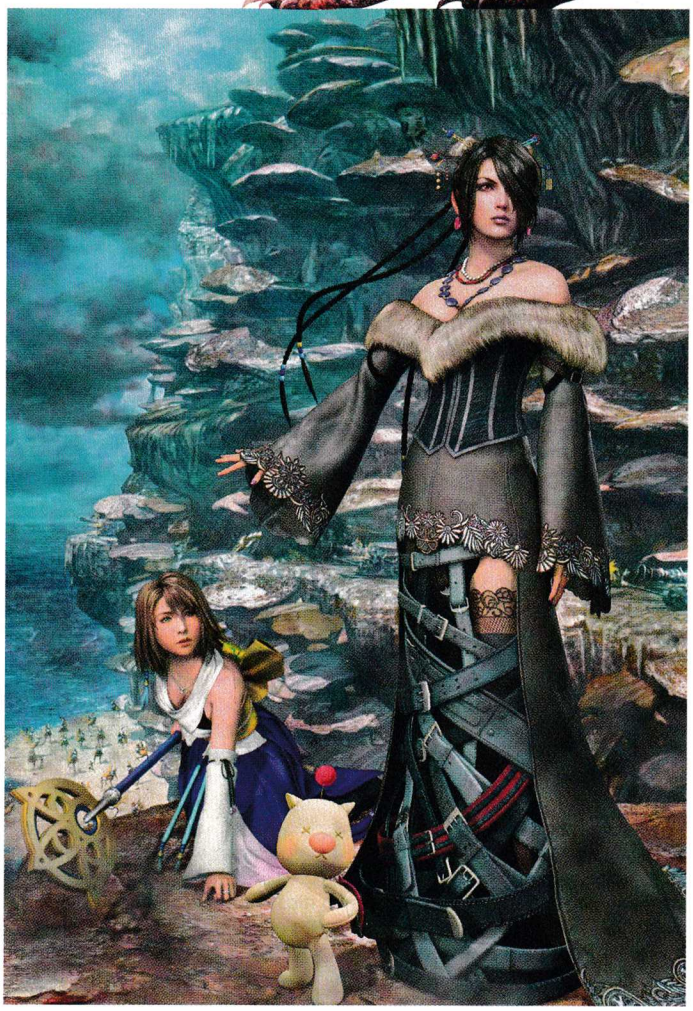
Когато стане дума за три измерения, първата ти асоциация обикновено е Wolfenstein 3D. Правилно... но донякъде. Това е първият триизмерен шутър (нека не поставяме под въпрос неговата триизмерност или спрайтовост - 3D е и точка!).

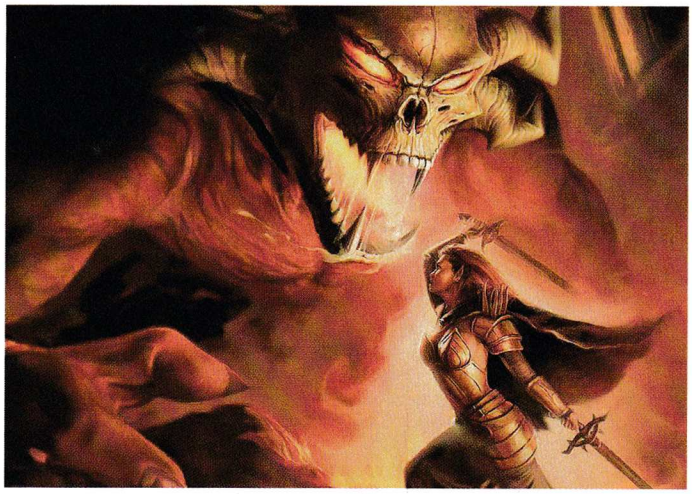
Хитът на id обаче излиза през 1993 година, девет години след появата на Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum, и пет след Might and Magic II: Gates to Another World. Втората пък показва, че трите измерения не само са възможни през 1988, но и че могат да бъдат подкарани на 8-битовия хардуер на Famicom/Nes конзолите... смятай за какво иде реч. Естествено, все още повечето RPG-та изискват истинско усилие да се играят. Много от нещата, които днес приемаме за даденост, отсъстват.

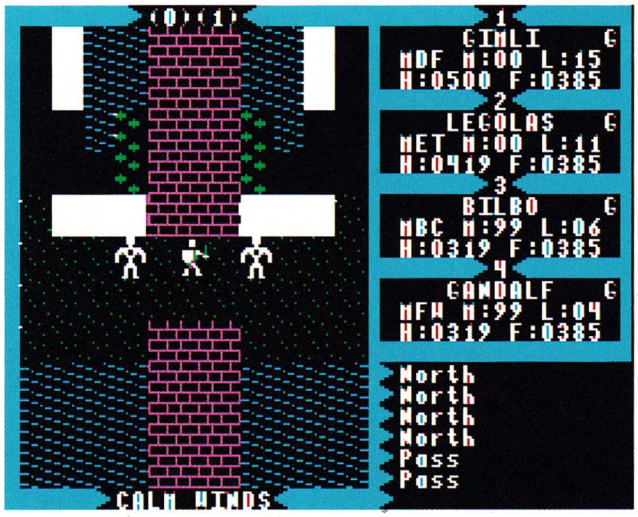
Придвижването е квадратче по квадратче, действията в реално време все още са прекалено сложни както за геймдизайнерите, така и за наличния хардуер и затова здраво се държи на "походовостта", а голяма част от игрите се управляват с ръчно въвеждани команди.

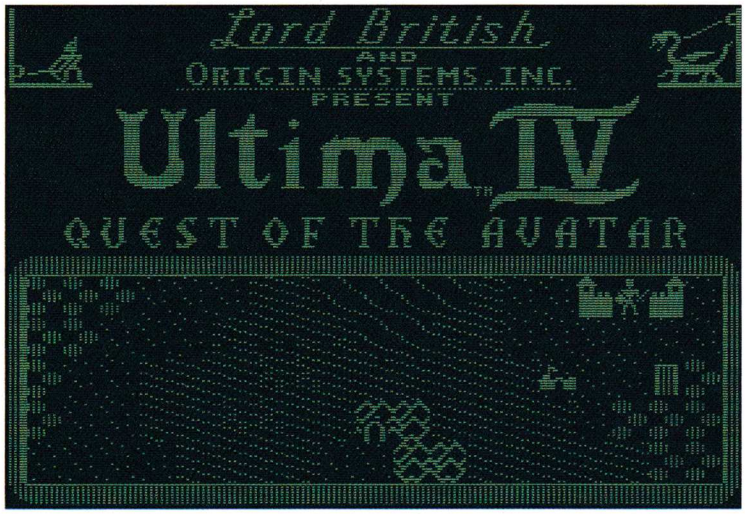
Нещо от типа на "Hit goblin with sword / hit it again / run like hell from enraged goblin tribe". На пазара доминират компаниите SSI с игрите от Dungeons and Dragons франчайза (сред които Eye of the Beholder сериите, The Summoning, Pool of Radiance и др.), 3DO, Sir-Tech и други. Но в един момент на хората им писва да ровят из едни и същи концепции с различни имена.

Ролевият жанр започва да запада с бързи темпове и през втората половина на 90-те е в реанимацията, а множество колеги от специализираната преса го обявяват за мъртъв.









Ренесанс

През 1997 година три компании успяват да възродят гърчещия се жанр с три качествени заглавия и отново да го върнат в играта сред шутърите и стратегиите. Фирмите са Bioware, Black Isle Studios и Blizzard. А игрите са Fallout, Diablo и Baldur's Gate. И трите компании ясно си дават сметка, че перспективата от първо лице няма да им свърши работа, защото просто технологията не го позволява (а перспективата от трето все още е доста екзотична и не работи както трябва дори при екшън игрите) и се спират на изометричната. Всяка една от игрите представлява и каноничен за жанра продукт - хак и слаш фентъзи dungeon crawl, sci-fi и фентъзи hardcore (т.е. с комплексна система от правила и гейм механики). Освен радост за феновете, тези хитове имат и разтърсващ ефект за дизайнерите на PC ролеви игри, които излизат от няколкогодишния ступор. На конзолния фронт в същото време се изливат клонинги на Ultima 2 и неусетно този тип ролеви игри (Secret of Mana, Final Fantasy и наистина много други) си спечелват прякора "японски ролеви игри", заради родината на разработчиците им.

През кривото огледало

RPG или role-playing game е термин, описващ комунистически план за виртуално заробване на населението на планетата. Тези игри са времеконсумиращи, натоварваща, скучна, монотонна и драма генерираща работа, особено масивните онлайн такива. Понякога предлагат на героя серия от алтернативни професии, в които да влага ресурси, вместо в реалната си такава, докато не бъде уволнен, гаджето му не го напусне и не умре в самота. Единственото сигурно нещо в ролевите игри е, че ако си техен фен, прекарваш стотици часове в шляпане по разни виртуални паланки, удряйки неща с меч, и когато ти писне, можеш да убиваш други неща с друг меч, като през цялото време търсиш по-добър меч. Епично!

Краят на легендите

Уви, след серия от неумели ръководни решения, създателите на Baldur's Gate и Fallout се разпадат и трансформират. Новосъздадените геймстудия се опитват да продължат с бълването на хитове, но единствено Bioware намира правилния начин да го направи със Star Wars: Knights of the Old Republic (определяна за една от най-добрите Star Wars игри изобщо), Jade Empire, Neverwinter Nights и Mass Effect. Оказва се обаче, че летвите, поставени преди време, са прекалено високи за прескачане и циклено в миналото води само до неуспехи.

Пътьом хардуерът се подобрява в пъти, появяват се и next gen конзолите, което се отразява на целия гейминг. При ролевите игри започва да се експериментира с нови концепции и геймплей механики. Фърст пърсън заглавията с групи от няколко героя започват да бъдат измествани от игри с перспектива от трето лице, соло приключения като Gothic, Fable и последните две части на The Elder Scrolls. Сравнете The Witcher с Might and Magic 7 и ще видите, че двете игри лежат на една и съща основа, но изпълнението и усещането е напълно различно.

При изометричните hack and slash така и никой не успява да се добута до рафинираната рецепта за създаване на хит на Blizzard и Sacred, Mu, Titan Quest и много други ще си останат просто клонинги, добри или лоши - няма значение - те са прото клонинги. Основната промяна е размиването на границите между жанровете, като Oblivion, Fallout 3 и Mass Effect са най-добрите примери за това. Геймърът се променя заедно с индустрията. Иска по-динамични игри, по-зарибяващи и изискващи по-малко усилия, а тази тенденция се отразява на всеки един жанр.

Във вечните виртуални полета

Един от поджанровете на ролевите игри успява да се обособи като собствен такъв и това са онлайн-базираните заглавия. Преди 10 години у нас малцина бяха тези, които знаеха какво е Ultima Online, още по-малко пък онези, които я играеха. Някакси държавата ни бе пропусната от големите онлайн истерии, като Everquest, Call of Acheron, Matrix Online и други. Това се промени с излизането на World of WarCraft (WoW).

Тя успя да отпуши типичната за манталитета ни максима "Аз за софтуер пари няма да дам, ама ха!". И то как... През последните 3 години има стабилно българско присъствие в сървърите на LOTR: Online, War, Age of Conan, Guild Wars и City of Heroes.

Самият жанр пък доказа, че може да е един от най-бързо развиващите се и най-печелившите и също беше залят с клонинги на успешните заглавия. Наистина, това са игри, предлагащи не само стандартното ролево изживяване, но и възможността за безкраен геймплей, комбиниран с опциите за социализиране между играчите. Много, обаче невинаги е равносилно на качествено и хората, закупили Tabula Rasa и Hellgate London, вече знаят какъв е резултатът, когато дизайнери се нагърбват с непосилни за тях задачи.

Появи се и интересен синдром, при който запалени онлайн ролеви играчи напускат сървърите и се връщат към офлайн игрите поради липсата на стрес и чувството за завършена история, което пък бе фин шамар в лицата на всички, побързали да обявят MMORPG жанра за божеството на гейминга и скоростната смърт на всяко заглавие без онлайн опция.

Бъдещето

От днешна гледна точка жанрът на ролевите игри е достигнал върха на своята еволюция. Измамна мисъл. Всъщност той е постигнал поредния етап от развитието си и само бъдещето ще ни покаже какво точно ще се случи. Ако си позволим малко въображение, можем да кажем, че най-вероятно MMROPG ще прескочат от PC-тата и към конзолите, че хибридните игри ще изместят напълно класическите ролеви приключения, че някой ден с помощта на каска за виртуална реалност ще се потапяме напълно в световете на дракони и магия.

А може и нищо такова да не се случи. Единственото, в което сме сигурни, е, че винаги ще има място за качествени ролеви игри, които да дават храна на въображението ни.

ПРОМОЦИЯ!
Обади се от стационарен телефон 09004 1710
ПОРЪЧВАШ 1 ПОЛУЧАВАШ 3
SMS на номер 1710

735086 Представи си како Пено
735087 Устата - Мале, Мале
735088 Бански на лалета
735089 Ядосан китаец
РЕАЛ ТОНЕ
Оргазъм 735090
Баба псува яко 735091
Хей секси, вдигни си телефона 735092
Yoda - Message from the dark side 735093

TOP 1 Много яка аркадна еротична игра със сладки момичета. Само за ценители! SEX XONIX 222545
TOP 2 Sexxonix Hentai 222546
TOP 3 WORMS 222547

ВИДЕО
SEXY GIRL 222538
РАЗБИВАЧ 222539
LOLITA НАД 18 222540
ЕЗДА 222541
2x1 НАД 18 222542
СЕКС КУНГ-ФУ 222543
2x2 НАД 18 222544

Избери си свещ, духни екрана и ще изгасне избраната от теб. 222548
222549 Едно лудо приключение в женското общежитие! Очакват те: - 10 неясности момичета - много сексуални поли - много хубави ситуации - оригинални задачи
Играта Gothic във вариант за мобилен телефон. Превъзлази се в ролята на герои Xardas и върни обратно магията на остров Khorinis! 222550
222551 Участвай в битката между римляни и варвари. Бъди стратег!
Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш. Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда! 222552
222553 Брутално мощни коли с в твойте ръце. Очаквате яко мене на арената. Сега си ти!
222554 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския - събира монети, пуска се по тръби.
222555 LUXOR Вече за мобилни телефони.
222556 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще разкрият своите тайни ...
222557 ШАХ
222558 Възраждането на Империята! Много яка стратегия, по подобие на световно известната "Цивилизация".
222559 Lesbian Dreams Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!
222560 Ти си в ролята на бивши селянин Будзкиме, който сега е лидер на клана на Ниндзите. Бъди е да наполовиш уменията си за доброто на Япония!
222561 Пътуваш до далечна Индия, за да бъдеш обучен от най-голямата гуру и истинен учител на КАМАСУТРА
222562 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!
222563 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat.
222564 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил; -) Това е тъмно за теб.
222565 Неустоимата Парис сега е предВас. PARIS Без цензура!
222566 Едно лудо приключение в женското общежитие!
222567 Скромни?! О Даааа! :) Те ще ти покажат най-доброто от американската мечта!
222568 Имаш ли достатъчно смелост и кураж да се присъединиш към най-добрите бойци от ОТРЯД АЛФА?

КАРТИНКИ
130030 130031 130032 130033 130034 130035 130036 130037 130038 130039

КАК ДА ПОРЪЧАМ?
Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.
КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.
★ ВАЖНО! За получаване на поръчките от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

Жанр: **Футболен мениджър**
Издател: **SEGA**
www.footballmanager.com
Изисквания: **P 1.6 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, MAC, PSP**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **ozone.bg, pulsar.bg**

Иво Цеков

Не просто игра, а институция

Football Manager 2009

Англичаните са народ, известен със следобедния чай, специфичния си хумор и максимата, че ако нещо работи добре, не е необходимо да се променя.
Така например страната все още няма писана конституция, но това не ѝ пречи да заема челно място в европейската и световна политика. Бидейки горди поданици на кралицата, разработчиците от Sports Interactive са пренесли този консервативен подход и в серията Football Manager.
Най-популярната поредица футболни мениджъри, създавана някога, се развива повече на принципа на еволюцията, отколкото на революцията. В резултат всяка година футболните фенове по цял свят получават един продукт, шлифован почти до съвършенство и все се питат дали изобщо остава нещо повече, което може да се подобри.

Оказва се, че може

Football Manager 2009 е живото доказателство за това. Играта е перфектна във всяко едно отношение – всички традиционни черти за запазени, а верни на себе си SI са добавили и няколко дребни – или не чак толкова – нововъведения. Резултатът е перфектен продукт, който ви гарантира десетки часове футболна емоция пред компютърния монитор.
Едва ли има нужда да ви говоря за същността на играта, но ако все пак сте от тези, които не знаят за какво става дума – или просто си падате предимно по американски футбол – FM 2009 ви поставя в ролята на футболен мениджър, натоварен със задачата да превърне своя отбор в легенда на националната, европейската и световната сцена. По пътя си ще купувате и продавате играчи, ще градите тактика и отборен дух, ще се занимавате с фенове, напористи журналисти и стиснати финансови благодетели.
Но нека караме нещата едно по едно. Когато стартира за пръв път преди повече от десет години, играта предлагаше само две първенства – английското и шотландското. Днес светът на FM обхваща над 30 национални първенства и турнира, разположени на 5 континента. В резултат на това тазгодишната база данни е най-голямата в историята на поредицата и съдържа повече от 350 000 играчи, без дори да броим треньорските щабове и официалните ръководства, които също са напълно автентични. Май тук е мястото да спомена един минус, който поне за мен е много неприятен – националният отбор на европейския вицешампион Германия не е включен в иначе необятния списък. Причината – какво друго, ако не неуредици с лицензи. По подобна причина японската J-лига и национален тим също са извън селекцията, но това май е по-малкото зло. Независимо от това едва ли ще имате повод за оплакване от липсата на избор. Поскоро проблемът ще дойде от прекаленото разнообразие, което играта ви предлага.

Триковете на занаята

Ако смятате, че с избирането на първенство и отбор нещата приключват и може веднага да се потопите в игра, значи FM просто не е за вас. Това, което прави поредицата толкова популярна, е именно невероятната дълбочина на геймплея и многообразието от опции и решения, които трябва да вземете преди изобщо да чуете първия съдийски сигнал. А това, че от Sport Interactive са си свършили работата перфектно, си личи от начина, по който са ви представени всички тези подробности. Както винаги, управлението е интуитивно, а интерфейсът изключително лесен за навигиране. В добавка, вградената help-система ви дава услужливи съвети, така че нямате оправдание, ако не започнете работа веднага.
А задачите, които ви чакат, са наистина много. На първо място, със сигурност ще искате да освободите някои от вашите играчи и да се огледате за нови попълнения. В реалния свят трансферите са невероятно важно и комплексно нещо, така че няма основание да се смята, че във FM ще бъде различно. Системата за трансфери е отново преработена, така че максимално да отразява реалните преговори. Така, за да привлечете даден играч, трябва да забъркате правилната комбинация от добра оферта към клуба му, лични условия, престиж на вашия отбор и ниво на отборния дух. И говорейки за това, не забравяйте, че

всяка покупка или продажба има своето отражение върху атмосферата в клуба, а и извън нея. Феновете и пресата може и да ви величаят, когато печелите, но продажбата на техния любимец ще ви направи обект на доста критика и неудобни въпроси. Подобно е и поведението на клубното ръководство в лицето на президента и борда на директорите. Те често ще капризничат, ще искат все по-добро представяне в турнирите, като в същото време няма да са особено склонни да ви подпомагат финансово. Бюджетът на отбора играе голяма роля в света на FM. Той определя парите, които ви се отпускат за трансфери и заплати, разходите за премии и доверието на борда. Отговорът на всички тези предизвикателства и критики е само един – победи!

WoFM

Колкото и да не се вярва на мнозина, WoW не е единствената интернет базирана игра. В опит да капитализират от популярността на онлайн игрите и на своя продукт, Sports Interactive стартират Football Manager Live – масова мултиплейър мениджърска симулация. В нея всеки може да поеме любимия си отбор и да се състезава онлайн срещу хора от цял свят. FML е разделена на „светове", кръстени на различни футболни легенди, като идеята на разработчиците е те да се разрастват непрекъснато. Играта съдържа и определен RPG елемент, тъй като с успешното си представяне, играчите получават точки, които могат да разпределят между различните си умения.

На зеления терен

Когато сте сложили административно-финансовите си дела в ред, идва и заветния миг. FM 2009 ви предлага да гледате мачовете в напълно обновен 3D формат. Той безспорно си има много предимства пред станалия вече легендарен текстови вариант. С помощта на новия енджин ще може да следите събитията на терена от няколко различни камери, да паузирате и превъртате важните моменти от срещата и да използвате видяното за анализ след мача. За свикналите със стария изглед потребители няма място за притеснение, защото той е запазен като опция. Той е по-подходящ и за по-слаби машини, които няма да се справят добре с 3D перспективата. В допълнение е добавена и поддръжка на widescreen резолюция. Тактиката и стратегията винаги са били ядрото на геймплея във FM. Разнообразието от опции ще ви помогне да се потопите напълно в атмосферата на големия футбол. Можете да променяте както отборната стратегия, така и да давате индивидуални задачи на своите играчи. Имате невероятно талантлив плеймейкър? Оставете го тогава да се движи свободно и се наслаждавайте на пасовете, с който внася хаос в противниковата отбрана. Централният ви защитник е кръстоска между Рамбо и Баскервилското куче? Накарайте го да следва противниковия голмайстор по целия терен и да го неутрализира безкомпромисно. Ако въпреки всичко се затруднявате да вземете надмощие над съперника, вашият помощник мениджър може да ви подскаже нова тактика или смяна, която да ви донесе така необходимата промяна.

FM 2009 има и страхотна система за интеракция с медиите. Често ще ви се наложи да давате пресконференции преди или след мача. Бъдете внимателни, защото отговорите ви може да се отразят доста на отборния морал. Но интересът на пресата не спира след последния съдийски сигнал. Представянето на отбора ви през сезона ще бъде съпроводено с много интервюта, трансферни слухове и неудобни въпроси. И най-дребното ви изказване може да има съответния ефект върху игровия свят. Представете си ситуация, в която вие се опитвате да привлечете перспективен играч от малък отбор, но пресата научава за това и ви пита за официално потвърждение. Ако отговорите положително, това ще повиши желанието на съответния футболист за трансфер, защото за него ще е чест да се присъедини към отбора ви. Но ако по-късно се провалите с трансфера, след като официално сте го обявили за ваша цел, това ще доведе до спадане на популярността ви сред феновете. Има и нещо друго – ако разполагате с играч на същия пост, на който играе потенциалното попълнение, много възможно е неговото доверие към вас да падне, защото той се чувства застрашен. Всичко това създава усещането за невероятен реализъм и пълно потапяне в атмосферата на най-популярната игра. Докато мъдрувам над тактиката за поредното дерби, в съзнанието ми се прокрадва една направо еретична мисъл. Тръсвам глава и я прогонвам, но след мъничко тя се появява пак. Тогава се замислям – какво ли би станало, ако най-накрая Sports Interactive променят по-значително своята концепция и опитат нещо наистина революционно?! Дали това ще бъде най-великият продукт, създаван някога или по-скоро ще доведе до противоречие и разочарование.... Не знам.... И май е по-добре да не разбираме. Защото, както са казали мъдрите англичани, когато нещо работи добре, не е необходимо да се променя.

Жанр:	**Ролева игра**
Издател:	**JoWooD**
http://www.jowood.com	
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**
Продава се в:	**pulsar.bg**

Владимир Тодоров

Последен шанс да бъдем безименни

Gothic 3: Forsaken Gods

Ролята на издръжливостта в битките е увеличена

Гота вече не се обитава от демони

Извинение от JoWooD

JoWooD се извиниха на феновете на Gothic 3, тъй като Forsaken Gods е също така фрашкан с бъгове, както бе и оригиналът. Дори последните два пача не можаха да оправят всички проблеми, забъркани от индийското студио, отговорно за това разширение. Какво правим сега? Чакаме трети пач... JoWooD се кълнат, че ще направят всичко възможно Arcania: A Gothic Tale да няма бъгове и да представлява един наистина завършен продукт.
А за никого не е тайна, че нито една от частите на Gothic не е била такава в първите си дни след своята премиера.

Forsaken Gods със сигурност не е толкова лоша, колкото хейтърите твърдят. Но, уви, не е и толкова добра, колкото закоравелите фенове се опитват да я представят. Аз определено спадам към втората категория, но ще се постарая да бъда обективен. Най-малкото, защото с този експанжън за последен път ще имаме възможност да играем с Безименния – главния герой в цялата поредица.

Какво е останало от света на Gothic

Войната в Миртана, такава, каквато я познахме в третата част, е приключила преди две дълги и мъчителни години. На север Горн, командващ Гота и Фаринг, повежда битка срещу Торус, обединил странстващите орки, оттеглили се на юг.
На запад, уморени от конфликти, братята Иног и Аног са събрали обикновените жители на Миртана и се опитват да живеят тихо и спокойно. А на изток Лий, заедно с верните си последователи, се е отделил от заформящите се спорове, уверен, че един ден хората ще се уморят от непрестанни битки и ще настъпи мир.
Междувременно Безименния и Ксардас наблюдават хората от мистериозно измерение и водят разгорещен спор за съдбата на Миртана. Тъмният магьосник е съгласен с Лий, но нашият герой има друго мнение по въпроса. Според него мирът между Торус и Горн трябва да бъде наложен със сила. Той е готов на всичко, за да се върне в Миртана и да поправи злините, сътворени от хората.
А Ксардас, убеден, че това е грешка, решава да му попречи. Двамата се вкопчват в ожесточен бой, в който само един ще излезе победител. Седмица по-късно, омаломощен и объркан, Безименния се събужда на земята...
Така започва

последното приключение на нашия герой

в света на Gothic – в Силден, едно малко и спокойно градче, което той лично е освободил от орките преди време. Отново сте в Миртана, отново ще се срещнете с познати приятели и заклети врагове и отново и ще посетите още по-познати места. На практика картата е същата, но този път няма да може да пътувате до пустинята Варант и заснежените територии на Нордмар.
Вероятно ви прави впечатление, че историята във Forsaken Gods определено не е типична за поредицата Gothic. Това обаче не я прави по-малко интересна.
Тя е написана с цел да запълни празнините между третата и четвъртата част от поредицата, която се очаква в края на 2009-та. Не знам дали знаете, но Arcania: A Gothic Tale ще ни пренесе десет години напред във времето след събитията в Gothic 3, където безименният герой от първите три части вече няма да бъде главното действащо лице.
Така или иначе, без да разказвам подробно интригата във Forsaken Gods, вероятно ще ви трябват 10-15 часа макс, за да пребягате през нея, което си е истинско постижение за експанжън.

Какво е положението с геймплея?

Обещанията за една "оправена" и "по-достъпна" система за водене на битки, поне според мен, не са изпълнени. Тя на практика е същата, само че този път ролята на издръжливостта ви (endurance) е

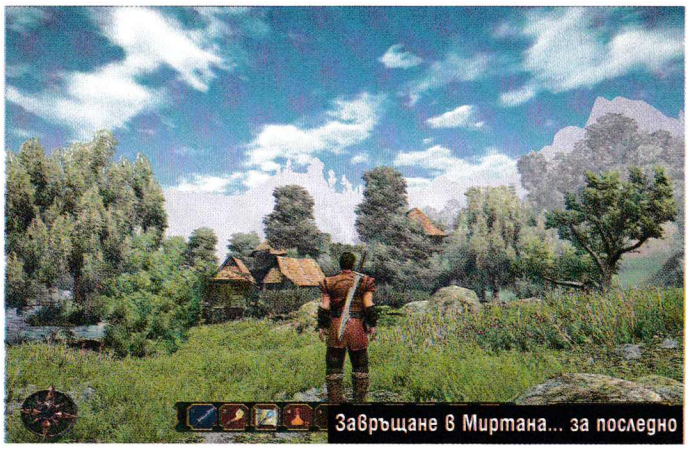
Има какво да се види в тази част...

увеличена.
Преди, когато тя се изчерпеше, можехте да нанасяте по-слаби от обикновеното удари. Сега обаче няма да може да замахвате въобще и ще трябва или да изчакате да се регенерира от само себе си, или да рискувате и да изпиете елексир, който да ви я възстанови (казвам рискувате, защото и най-малкият удар по вас може да ви прекъсне).
Това, от една страна, елиминира възможността да притиснете врага до стената и да го биете до припадък, било то и със слаби удари. Но от друга – прави битките с повече от 1-2 противника в началото дълги, мудни и изключително досадни. Поне докато не увеличите издръжливостта си.
Освен това, ако сте далекобоен герой, винаги може да намерите някое местенце по картата, където съществата не могат да ви достигнат поради един куп технически недомислици, и да ги убивате от разстояние с помощта на лъка си или някоя магия.
Общо взето възможностите да експлоатирате тази игра и изкуствения ѝ интелект са все така много...

За и против

Един от най-съществените плюсове на Forsaken Gods е, че тя е значително по-оптимизирана от когато и да било. Сега в менюто ще откриете и опция за антиалайзинг, която значително подобрява визията на света.
Що се отнася до звуковото оформление - още в самото начало се набива първата сериозна промяна. И да оставим настрана зеленикавата коса, актьорът, отговорен за озвучаването на Безименния, не е същият, като новото попълнение е по-скоро посредствено, отколкото задоволително. Освен това често онова, което героите ви казват, не съответства едно към едно с написаното. Пълно е и с правописни грешки, а едни и същи хора озвучават по няколко персонажа наведнъж. Случва се дори да чуете два различни гласа в едно NPC, което честно казано успя да убие всичко детско в мен. Това е възможно да се случи дори при Безименния. Например, когато чете книгите, които го даряват с древно знание, ще забележите, че индийците са използвали стария звуков файл от Gothic 3 с

оригиналния глас. А когато говорите с хората - тогава ще се "наслаждавате" на новия актьор. Но все пак да не забравяме, че това е Gothic игра и като такава бъговете са навсякъде. Затова двата пача, излезли непосредствено след Forsaken Gods, са задължителни. Иначе проблемите не са чак толкова фатални, че да попречат сериозно на играта ви, но са подобаващо дразнещи. Например ще ви поздравя лично, ако успеете да вземете меча на леглото от първия път! Факт е, че всичко, до което JoWooD се докоснат, се превръща в боклук. Всяка една тяхна игра, колкото и голям потенциал има, се оказва провал. Един недоизпипан и недовършен продукт. Ще ми се да вярвам, че тази съдба няма да сполети и Arcania: A Gothic Tale. Но практиката показва, че това е малко вероятно.


Завръщане в Миртана... за последно

В лагера на Горн цари омраза към орките

На места растителността изглежда по-гъста от преди

Някои детайли са потресаващи

Денонощна стража

Върху какво работят Piranha Bytes в момента

Макар и загубили правата над своя Gothic, Piranha Bytes не стоят със скръстени ръце. В момента те работят върху нов проект, озаглавен Risen. Той ще ни пренесе на отдалечен средновековен остров, на който след поредица от земетресения се появяват древни храмове, пълни с мистериозни същества (но не и орки!). Хора започват да изчезват. Носят се слухове, че спящият на острова огромен вулкан скоро ще изригне.
Инквизицията веднага се намесва, настанява се в местния манастир, превръщайки го в казарма за хората си, и изгонва всички останали жители на острова на юг в едно малко пристанище. Нейните методи за налагане са брутални – тя е готова на всичко, за да разбере какво се случва. Междувременно един нов безименен герой корабокрушира на брега, озовавайки се по средата на хаос от бунтовници, тирания и мистични ритуали... По същество Risen прилича изключително много на Gothic като геймплей. Просто е с различно име и в променена вселена. Така че ако Arcania се окаже провал, винаги има още един, последен шанс за феновете на тази уникална поредица.

+
- по-стабилна е от оригинала
- не иска инсталиран Gothic 3
- не лош сюжет

графика
звук
геймплей

4.0

–
- все така в комплект с ужасно много бъгове и проблеми
- обещанията за по-добра бойна система се оказаха напразни
- допотопно озвучение

10 години H.M.S.U.

ПЕТЪК.23.ЯНУАРИ.2009

БИЛЕТИ: 25 ЛВ // ВХОД: 30 ЛВ.

ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ: WWW.HMSU.ORG

ПУБЛИКАТА ИЗБРА:

SPOR LIFTED, UK

SHY FX DIGITAL SOUNDBOY, UK

BLACK SUN EMPIRE BSE REC., NETHERLANDS

RAGGA TWINS SHUT UP AND DANCE, UK

HMSU CREW:

ACIDTRIP / TARGY / EXO / OGONEK

COOH / MOCKS / KONSPIRATOR

Жанр:	**Шутър**
Издател:	**Valve**
http://www.l4d.com	
Изисквания:	**P 3 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, X360**
Мултиплейър:	**Да**
Продава се в:	**pulsar.bg, ozone.bg**

Пламен Димитров

Мозъци-и-и-и!

Left 4 Dead

Много отдавна, преди години, прочетох една вестникарска статия за Quake 3. Макар, естествено, пълна с глупостите, толкова често срещани, когато масмедиите се опитват да пишат за геймърската субкултура, в нея се изказваше едно интересно становище. А именно че времето на сингълплейър игрите е приключило и бъдещето принадлежи на мултито. Сега, около десетилетие по-късно, това се оказа невярно, но броят на чисто мултиплейър игрите расте със свръхсветлинна скорост.

Valve яхнаха този влак преди доста време с Counter-Strike, а наскоро и с доста успешната Team Fortress 2. Те явно са твърдо решени веднъж завинаги да се закотвят на челното място при мултиплейър шутърите, защото последната им стрелялка Left 4 Dead е направена 99% за игра в мрежа. Лично за мен това е проблем, защото в игрите, освен липсата на история, най-много мразя да бъда принуждаван да играя с други хора. Но какво да се прави – мода...

Нация от зомбита

Идеята за Left 4 Dead се е зародила по времето, когато хората от Valve са правели ботовете за CS: Source. Докато им бърникали по изкуствения интелект, те забелязали колко е забавно човек да се изправи с автомат пред тълпа слаби, но многобройни и настървени противници и да ги громи като комбайнер – особено опърничаво жито.

Любопитно, аз пък мислех, че са се вдъхновили от някоя flash-игричка или от онази сцена в Смотаняци 2. Както и да е, целта в Left 4 Dead е повече от елементарна. Мегаполис в САЩ е бил покосен от неизвестен вирус, превърнал почти всичките му обитатели в безмозъчни масови убийци. Вие влизате в кожата на един от четирима оцелели, които имат имунитет срещу вируса. Забелязахте ли четворката в заглавието? А картинката на кутията – ръка без палец, тоест с четири пръста? Много тънък намек Valve, добре изиграно. Следващия път направо напишете "Тортата е лъжа" на кутията на Portal 2 или променете Half-Life на "Човек с лост бие извънземни"™.

Технически наименованието на противниците ви е "заразени", а не зомбита. Основанието е, че те са продукт на някакъв вид мутация, по примера на филми като "28 седмици по-късно" (поразително малоумен между другото), а не са умрели и впоследствие съживени хора. Разликата обаче е чисто техническа, затова оттук нататък ще ги наричаме просто зомбита.

Тази предистория е много елегантна, защото спестява на дизайнерите главоболието да измислят мотивация за действията на злодеите и те въпреки това изглеждат правдоподобно. Мотивацията им е, че са зомбита, това е. Разбира се, някои биха изтъкнали, че филмите за зомбита всъщност са скрит социален коментар за съвременното общество, замаскирано отражение на страха ни от тоталния разпад на цивилизацията, ала бала дрън-дрън. Те са филми с много кръв – естествено, че ще са тотален хит.

Четиримата от запаса

Въпросните оцелели са се разпрострели върху целия спектър на политическата коректност, липсва само дете в инвалидна количка. Имате на разположение застаряващ ветеран от Виетнам, мускулест рокер, гладко избръснат чернокож счетоводител и гимназистка. Раз-

Помощ, изяждат ме!

Гори, гад ниедна!

Подредете се в редичка, моля!

Тук се е случило нещо ОЩЕ по-гадно

ликите между тях са чисто козметични и всички имат еднакви умения, едни и същи силни и слаби страни и ползват идентични оръжия (които между другото не са много като разновидности). Задачата на всички ви е да се измъкнете, запазвайки повечето от ценните си органи недокоснати. В сингъл другите трима персонажа се управляват от AI-то, а в мулти – от хора, разбира се. Имайте предвид, че Left 4 Dead е кооперативна игра в пълния смисъл на думата – много повече от CS например.

Тук само вашата собствена огнева мощ няма да е достатъчна, за да спрете вълните от зомбита, а има и ситуации, от които просто не е възможно да се измъкнете сами. Играта е разделена на четири (ха!) кампании, всяка от които продължава между 45 минути и един час – правени са, за да се изиграват на един дъх.

При всяка от тях започвате от точка А и трябва да стигнете до точка Б, с няколко сигурни зони между двете. През цялото останало време ще сипете тонове олово срещу зомбясалите, ще хвърляте бомби и ще подпалвате на воля, а също така ще нарушите и няколко природни закона. Всъщност в този аспект играта е страхотна – чувството да залепиш пръста си за въображаемия спусък и да отстреляш 30-40-50 гадини, преди да пуснеш, е адски удовлетворяващо.

Зомбитата идват на цели орди и тактиката срещу повечето от тях е елементарна: насочваш мерника към най-гъстата тълпа и стреляш. Понякога зомбитата са необичайно спокойни – просто си стоят на едно място, подпират някоя стена или обикалят безцелно. При тази гледка за известно време се отнесох към онези щандове от близкото минало, в които ти даваха да стреляш с въздушна пушка по капачки или онази малка игрица, в която гърмиш по невинно прелитащи пилета.

Това идва да покаже, че Left 4 Dead не е хорър игра и май не е била замисляна с такава цел. Целта е просто да се съберете с четирима приятели (или четирима напълно непознати) и да се позабавлявате за няколко часа. Добавете и режима Versus (достъпен само в мрежа), в който още четирима играчи влизат в ролята на някои по-специфични мутанти и забавата е пълна.

Четирите кампании изглеждат малко, но не омръзват особено бързо, поради наличието на така наречения "AI режисьор". Това е специално ИИ, което се грижи за съспенса при всяко преиграване – поставя оръжия на различни места, добавя аптечки наблизо до групата, ако тя не се справя много добре и я залива с порой от зомбита, ако геймърите са виртуози в стрелбата. Това добавя елемент на изненада, което ако не заличава напълно повтаряемостта, то поне я затъпява. Но пък аз играя WoW, повтаряемостта ми е навик.

Мозъци! – филмът

Когато AI Director-ът ви прави мизерии, то поне го прави със стил. Преди зомбитата да се появят иззад някой ъгъл и чинно да се подредят в редичка, зазвучава типична филмова "Oh Shit!" музичка. Освен това играта е наблъскана с най-разнообразни филмови ефекти, които наистина могат да ви накарат да се чувствате като герой в кинолентата Revenge of the Zombie Game Reviewers.

Съспенсът е подкрепен и от отличния дизайн на всичко в играта. Нивата са линейни, но разчупени, така че макар винаги да минавате по кажи-речи един и същи път, няма да усещате че ви водят за носа. Атмосферата е тягостна, действието се развива през нощта (защо през нощта, зомбитата не излизаха ли тогава?), а заразените се държат... е, не като живи, но движенията им са страшно изпипани.

Това важи и за героите – въпреки че не са подкрепени от никаква история, те са моделирани и озвучени доста добре. Дори физиономиите им се променят, когато останат на малко кръв и те изглеждат наистина уплашени! Браво Valve, малко компании имат такова внимание към детайла.

Графиката си е старият Source енджин, доста пипнат, естествено. Годинките му натежаха, но конкретно в Left 4 Dead не му личи – не че заразените ще ви дадат достатъчно време да ги огледате, а телата на убитите врагове изчезват за секунди.

Както и кървищата впрочем – щеше да е уникално да можем да се насладим на цялата касапница, но вероятно няма компютър, който да го понесе.

Въпреки че противоречи на почти всички мои принципи за това кое прави една игра наистина добра – история, ненатрапчив мултиплейър и т.н. – Left 4 Dead се оказа едно доста приятно преживяване.

Някои твърдят, че игрите са форма на изкуство – L4D не е нищо такова, защото в нея освен безмозъчно пуцане (авторите явно мислят, че зомбитата вече са ни изяли мозъците) друго няма. Но въпреки това е една готина форма на забавление, която едва ли ще стане популярна в България, но е хубаво да я има.

Тхе енд

П.П. - 4ове4етата, които 4есто иЗпол3ват 4исла при нали4ието на напълно достатъ4на а3бука като кирилицата, трябва да бъдат наказвани особено жестоко и безпобтадно.

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Atari**
www.atari.com/nwn2/soz
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

Стефан Хаджиев

Завръщане към добрите стари корени

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

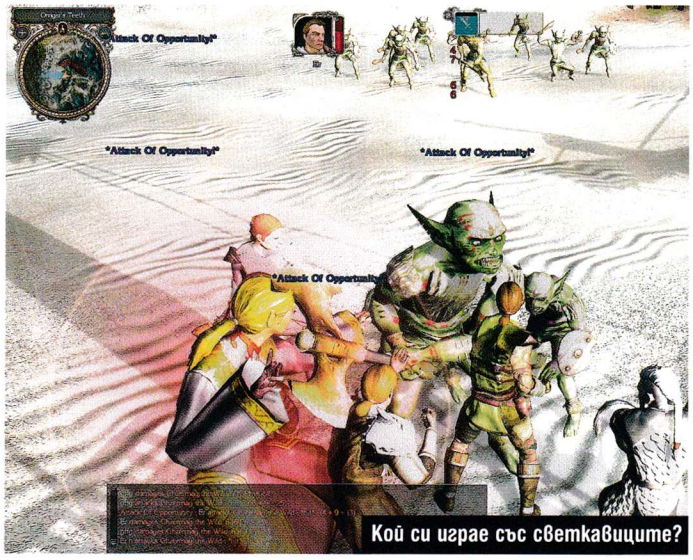
Не знам дали съществува някаква злокобна връзка, но по времето, в което ми попадна поредното продължение на Neverwinter Nights 2, наречено Storm of Zehir (Neverwinter е комбинация от английските думички за "никога" и "зима"), в родината бяха поставени няколко температурни рекорда, снегът бе далечна мистерия, изсипваща се върху Мароко и Шотландия, а новите ми ски гледаха тъжно от ъгъла на стаята.
Единственото, което ми оставаше в тази злокобна климатична ситуация, бе да избоботя тихичко някоя мантра против уроки и да се заема с разучаването на пресния ролеви продукт, излязъл под знамената на Atari...

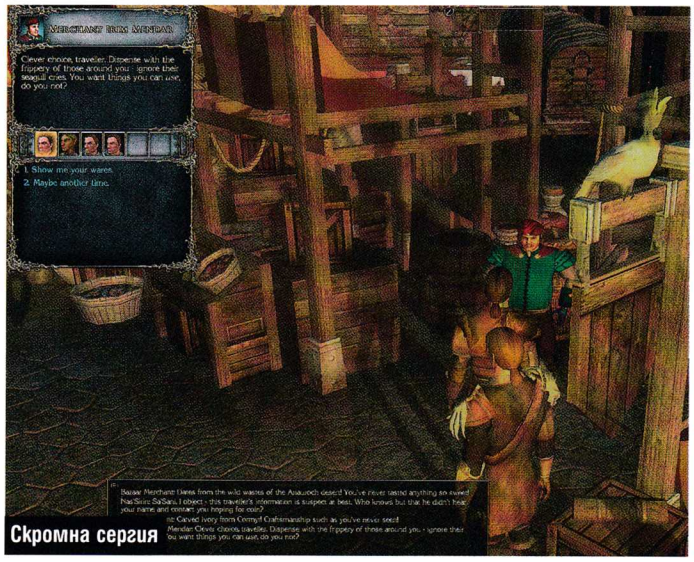
Бурята на Зехир

Новото чудо, за което става въпрос в следващите редове, е едно много прилично надграждане на основната на а ла Dungeons & Dragons ролева игра Neverwinter Nights 2. Плашещото в случая е, че през последните няколко години почти всяка добра и сравнително успешна геймка се сдобиваше със съответното си "продължение", което много често бе близко до абсолютната, тотална боза. Е, за наша радост правилата си имат и изк-

Отиваме на пазар

Китен тропически градец


Кой си играе със светкавиците?


Скромна сергия

лючения и Storm of Zehir е определено едно от тях. Новите елементи, внесени в играта, може и да не са толкова много, но ефектът от тях е прилично осезаем и хубав.

Задругата на пръстена - епизод 2431-ви

Историята на Storm of Zehir започва с един кораб и едно безметежно пътуване, което скоропостижно е прекъснато от лоша, унищожителна буря. Наша милост и придружаващите го индивиди се оказват изхвърлени на враждебен, обрасъл в растителност бряг, пълен с неприятелски настроени субекти. Оттук нататък следва поредица от мелета, задачи и приключения от най-общ характер, които ни водят из действието и не остават много-много време за лежерни разсъждения и лентяйство.
Самото разплитане на историите, ъпгрейдването на индивидите и окомплектоването с всевъзможни артефакти, които са ни предложени, са чиста класика. Интересното в случая е, че новите детайли на играта се появяват още в първите няколко минути. Представянето им е наистина елегантно и определено трябва да се дава за пример.
Първото от тези нови неща е, че играчът може да подбере и оформи подробно както своя собствен герой, така и персонажите, които го придружават по време на действието. Свободата, която този момент дава, е много приятна и би била оценена от всеки любител на серията. С малко повече старание всеки кандидат играч би могъл да сътвори групичка от подопечни герои, които отговарят най-добре на стила му на игра.
Вторият по-интересен нов момент е отново свързан с героя и неговите спътници. По време на диалозите нашите сътрудници могат да бъдат включвани в размяната на слова на равна нога с главния персонаж. Всеки отделен тип индивид си има своите специфични "реплики" и вербални способности в зависимост от пол, раса и т.н. В случая разнообразяването, което се внася, е изключително интересно и си заслужава малко повече внимание.

Картография

Третият нов важен детайл в Storm of Zehir е наличието на 3D световна карта. По един стар и класически модел този детайл може да се използва за насочване на персонажите из околния свят. Плюсовете на картата са, че улеснява движението и дава възможност за откриване на нови интересни места. Минусът е скрит в това, че врагът дебне на всяка крачка и често придвижването бива прекъсвано от някоя неочаквана битка.
Единственото решение в случая е развиване на герой а ла рейнджър с подсилени стелт възможности, но ако трябва да бъда честен, прекомерна инвестиция в подобен род способности не е оправдана и разумна.
По отношение на останалите си части Storm of Zehir може и да не предлага много други отчетливи новости, но като цяло комбинацията от отделните елементи наистина създава една от най-добрите сингълплей ролеви магически игри за последните няколко години.

Черни точки

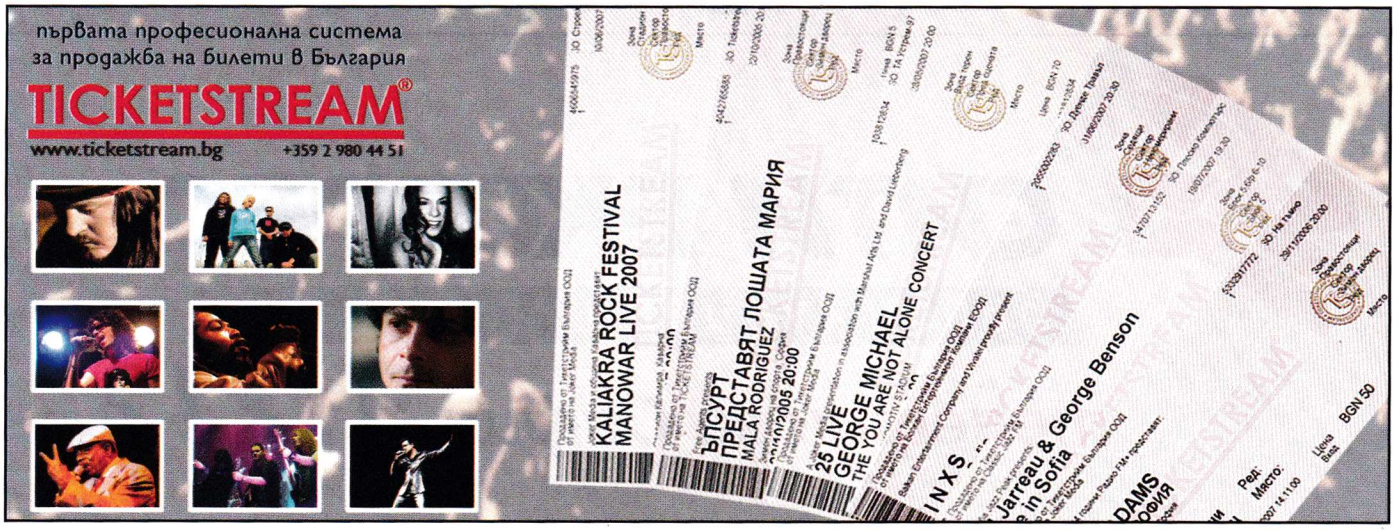
За съжаление и тук, както почти винаги, пълното щастие отсъства. От една страна управлението на действието е леко тромаво. Ако човек не е попадал на предните епизоди на Neverwinter Nights 2, нуждата от леко разяснение по отношение на различните иконки по екрана е належаща. Втора черна точка се крие в това, че изкуственият интелект, особено този на спътниците, отново се нуждае от ъпгрейд.
За трети отрицателен момент може да се приеме факта, че много от текстовете на диалозите изглеждат учудващо дървени. Често смислени разговори се водят единствено с определени личности, а повечето от останалите "диалози" опират до избърборване на сърдита реплика или тотално игнориране на опитите ни за контакт.
Пореден и донякъде последен отрицателен елемент в играта е, че поне в началото някои по-големи битки могат да бъдат прекалено хаотични и трудни за контролиране.

Звук и светлина

Графиката на Storm of Zehir не е мръднала много спрямо времето отпреди две години. От една страна, в това няма нищо лошо - Neverwinter Nights 2 си беше достатъчно красива, но от друга, две лета са дълго време в развитието на картинките и спецефектите.
В настоящето видеото на играта продължава да изглежда добре, но ако започне да се сравнява с някои от продуктите, на които попадах напоследък, като Far Cry 2 или Fallout 3, лекото изоставане става очевидно. За сметка на това звукът на новото произведение е на много добро ниво и може да зарадва практически всеки слухов нерв, до който се докосне.

Финал

Storm of Zehir е едно учудващо хубаво продължение, което развива Neverwinter Nights 2 по един много приличен начин. Вмъкнатите детайли са забавни и внасят добро разнообразие. Сингълплей кампанията на играта е наистина добра и прилича много на старите класики отпреди появата на чудовищните online светове тип World of WarCraft и Warhammer Online.
Ако си падате по магически ориентирани ролеви игри, то това заглавие най-вероятно ще ви хареса изключително много. Лично аз възнамерявам да продължа с молитвите за обилен сняг и вършеенето из вселената на Fallout 3.
По един необясним начин една добре заредена картечница тип "Гатлинг" ме е привличала винаги повече в сравнение с фантасмагорични пръстени и мечове с гравирани по тях руни.



Жанр: **Куест**
Издател: **Ubi Soft**
http://csi.us.ubi.com/ny
Изисквания: **P 1 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **pulsar.bg**

Свилен Енев

И в Голямата ябълка рано или късно всеки престъпник ще бъде застигнат от правосъдието

CSI: New York

Ако райското курортно кътче Маями е населено с банди и наркопласьори, Вегас – с измамници и комарджии, то какво да кажем за криминалните прояви в най-големия американски град Ню Йорк? Там, където са базирани много от най-богатите американски и световни компании, а брутният продукт на метрополитния район е по-голям от този на развита западна държава. Явно е, че в Ню Йорк има престъпност. Много престъпност. И съответно нужда от армия детективи, следователи и полицаи. 27% от населението на града са афроамериканци, 10% азиатци, хората с латино произход са над една четвърт. Само тези факти трябва да ви наведат на мисълта, че правоохранителните органи имат мно-о-ого работа. Фактите обаче сочат, че от 1991 насам в Ню Йорк има постоянна тенденция към спад на престъпността и в момента той е най-безопасният голям град в САЩ. Много от кварталите, считани за опасни в миналото, в момента са в разцвет. Сега, след като си инсталирате играта, убеден съм, закононарушенията ще останат в миналото. :)

И все пак градът се слави с криминалната си активност. Организираната престъпност се свързва с него отдавна, но Петте фамилии на мафията са по-известни с процесите срещу тях, отколкото с деянията си напоследък. Аз сега обаче ще ви разкажа за

класически крими-куест

който не се нуждае от статистика, тъй като се занимава с изключително заплетени и невероятни криминални случаи. Създаден е по мотиви от сериала "От местопрестъплението". Този проект от поредицата CSI стои доста различно в сравнение с предишните „Вегас" и „Маями". Прилича си с тях е единствено по това, че и тук, и там главните герои са криминалисти. Във всичко останало Ню Йорк е уникален и в това се състои неоспоримото му преимущество. Не можем да го сравним с нито един от аналозите му. В играта има и зверски престъпления, и неразкрити убийства, и прости човешки трагедии плюс неописуемо множество от улики и истински приятелства.

Плюсът на играта е, че на пръв поглед банална-та тема – разкриване на престъпления - е така увлекателно развита, че повече ще се срещате с детективи, съдебни експерти, патоанатоми, компютърни специалисти и т.н. профилирани лица, отколкото с униформени полицаи. Впрочем високотехнологичните и научни изобретения в сериала отразяват точни научни принципи и са също силно застъпени в геймката.

В играта участват както известни, така и по-малко популярни актьори. Мак Тейлър е главният – босът, когото ченгетата уважават заради неговото спокойно и хладнокръвно отношение към проблемите. Освен че е обаятелен като присъствие, той се харесва много на жените. Мисля че главният актьор - Гари Синиз, който е в ролята на детектив Мак Тейлър, е може би един от най-недооценените съвременни американски артисти...

Но да се върнем на героя Тейлър. Той е пръв в отбора и като такъв има правото преди всички да се озове на мястото на злосторството. Винаги се води от мотото: „Всичко е свързано и нищо не е случайно". Стела Бонасера е другият ви персонаж – тя е красива, с предизвикателен поглед и стил жена, приятел, помощник и най-добър съветник на Мак. Стела е профе-

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

сионален следовател, който вярва на себе си, на криминалистиката и на максимата, че рано или късно всеки престъпник ще бъде застигнат от правосъдието. Останалите в екипа са детектив Дон Флек - специалист по оръжията, с които се е запознал от малък, тъй като е отраснал в гетата на Ню Йорк сред най-долната измет на Америка. Дени Месер пък отговаря за доказателствата, които се събират на местопрестъплението, д-р Шелдон Хокс е шеф на екипа, който извършва аутопсиите и съдебно-медицинските показания, а Линдзи Монро е най-добра при разпитите на заподозрените.
Попадна ми една интересна анкета, проведена между фенове на сериала, които са играли играта. Там въпросът е кой е любимият ви персонаж, а отговорите са: Дени Месер - 20%, Мак Тейлър – 20%, Дон Флек – 14%, Стела Бонасера – 13%, Шелдон Хокс – 11%, Линдзи Монро – 8 %. Очевидно е, че действащите са статистически добре обособени като типажи, за да може всеки човек да си хареса онзи, който му е най-близък, без да има обособен лидер, което е много важно за екипната работа в играта. Но разбира се, в коментарите под класацията има и такива като: „Не мога да гласувам за никого – всичките ги харесвам и всичките ги обичам."
Специално за гейм-варианта на „От местопрестъплението: Ню Йорк" са разработени

5 уникални сценария

които не се припокриват в 100% с тези от сериала, но са така измислени, че да не бъдете просто цъкащ с мишката наблюдател, а активен разкривател на престъпници. Те са създадени за играта от сценаристите на телевизионната поредица.
Главоблъсканиците са нечовешки трудни. Още в началото ще изпаднете в ситуацията да очертаете с тампон на пръчица петно от кръв. Всяко излизане от очертанията му, ще ви връща от начало. Първо може да се амбицирате да свършите задачата както трябва, но след многократните връщания, най-вероятно просто ще се ядосате. Може би трудностите са големи за човек като мен, който е играл само най-популярните куестове и няма необходимия нюх, за да налучка вярното решение, но пък и сериозни куестаджии споделят задоволство из форумите за трудните препятствия, пред които ги е изправила играта.
Впрочем да се надяваме, че онзи пич, който преведе на български език StillLife, Syberia и още няколко култови куеста и пусна програма със субтитрите за безплатно теглене от интернет, ще обърне внимание и на тази поредица. Защото друго си е да играеш на родния език. Иначе геймплеят си е класическият „посочи и цъкни", като е

дообогатен с мини игри

като разбиване на кодове, хакерски атаки, възстановяване на чертите на лицето, реконструкция на събития според законите на физиката и много други. В играта има много диалози, което е нормално – все пак сте детектив и вашата работа е да общувате с огромен кръг от заподозрени и съучастници. Но понякога това става леко досадно. Като минус мога да спомена и прекалено съвременната и дори футуристична обстановка. Все пак куестаджиите обичат по-меки форми, по-авантюристични и дори романтични гледки. Не е казано, че трябва да играем в стар замък или изоставена мина, но в стремежа си да се доближат максимално до сериала, разработчиците са отишли в другата крайност – околната среда често стои изкуствено и не създава необходимата атмосфера.
Ubisoft е наела Legacy Interactive да се заеме с разработката на играта. Интересно е, че това е първата среща на студиото с CSI поредицата. То обаче има опит с тази жанр, защото сред другите заглавия на Legacy са цяла поредица Law & Order (Закон и ред) игри като Criminal Intent и Justice is Served. Извън този жанр разработчикът е правил още The Apprentice и Zoo Vet поредицата.
Не знам дали точно това е успешната коледна игра и дали Ubisoft нямаше да спечелят повече, ако я бяха пуснали извън пороя от празнични хитове, но съм убеден, че много хора очакват с нетърпение това заглавие и че вече са си създали мнение за него независимо каква е моята оценка. Вярвам още, че голяма част от геймърите в България са умни хора, които обичат интелектуалните предизвикателства пред масовата сеч или картечния откос. Те със сигурност ще посрещнат премиерата на CSI: New York с огромен ентусиазъм.

Търсенето на улики започва

Шефът винаги има право

На гости при патоанатома

- Качествено променен геймплей и графика
- Интересна и забавна
- Участваш в сериала
- Ниски системни изисквания

графика
звук
геймплей

5.0

- Прекалено трудна на места
- Твърде дълги диалози
- Атмосферата е малко футуристична

Жанр: **Куест**
Издател: **The Adventure Company**
www.vampyrestory-game.com
Изисквания: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Тим Бъртън няма пръст във всичко това?!?!?

A Vampyre Story

Вероятно сте чували старата премъдрост, която отговаря на въпроса: защо Бог не е дал крила и на кравите. Ако не, това заглавие ще ви натърти отговора така, че да го запомните. Ще ви покаже също така едни от най-лудите герои, които са се мяркали на монитор в последно време и всичко това представено в cartoon стил, присъщ на новогодишни приказки като „Кошмар преди Коледа" или пък „Булката труп" на Тим Бъртън. Някак подканящо звучи и фактът, че ще посетите дестинации като гробището, които ще ви оставят без дъх в буквалния смисъл на думата и ще станете като един от многото посетители, които никога повече не го напускат.
За вас не знам, но мен това ме хвърля най-отпред на опашката за

wannabe Мона

Когато сте обаятелна, красива и талантлива оперна певица в Париж, е малко трудно да не бъдете отвлечена от смрадлив нисък вампир с буйна коса, имитираща ръст над един метър. Съдба. Именно това се случва и с прекрасната Мона, която в крайна сметка завършва кариерата си в замъка на барон Shrowdy Von Kiefer. Малкото зло джудже с криви израстъчета в устната кухина запазва живота на самата прелест и не се отегчава от нея, само защото му напомня на маменцето му - баронеса Лилит. „Да го изпапка човек. Или пък чудовище. Каквото и да е, моля Ви!". Така се молеше и Мона. И накрая молбите ѝ бяха чути - хората убиха тиранина, който не беше наясно с неписаното правило, че ако си висок под 1 метър, е по-добре да си затваряш плювалника. Доволна от развитието на нещата, Мона най-после можеше да се опита да промени живота си (или както там би се наричало случващото се с мъртвите). Във всеки случай за нея си беше живот, защото Мона е най-отричащия вампирското у себе си индивид, който се опитва да си внуши, че пие червено вино с метален вкус и излиза нощем, просто защото е нощна птица (вероятно специфичен тип нощна квачка).

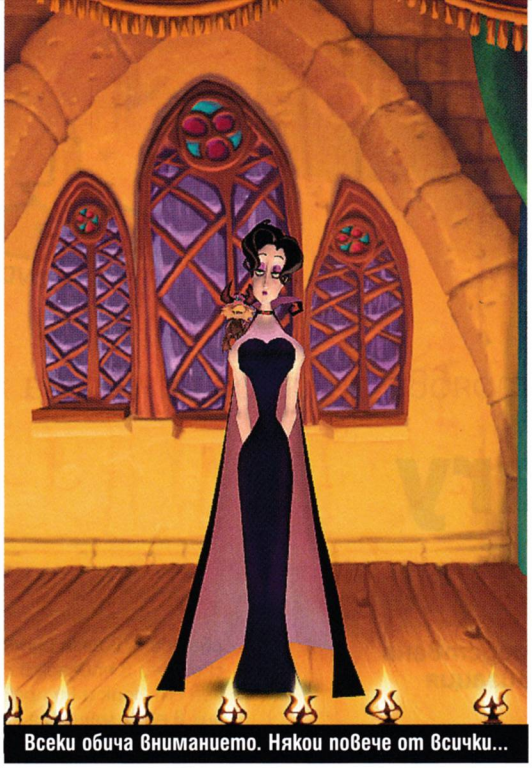
прилепът Фрьодерик

И като стана дума за птички, май е време да спомена и друго едно чудо на природата - най-близкият приятел на Мона, който много обича да я връща към действителността и да се бъзика с всичко и всички. Но в крайна сметка той прави добри неща и е самата кротост, подплатена с много хумор, духовитост и услужливост. Та Фрьодерик е пич и е винаги готов да се заяде с една дама, особено ако тя, както е в случая - има склонност да води разговори префърцунено, захаросано и с привкус на леко натрапчива учтивост. Освен всичко друго, крилатият ни плъхчо е и адски сладур, та няма как да не го заобичате. Той е нещо като Scrat в Ice Age – брънката, която държи всичко заедно, макар да е уж незабележима.
И тук бих споменала всички останали герои, които наистина си струва да видите, но май ще оставя някакво място за изненада, за да не ме убият с камъни група разочаровани непознати. С половин уста само ще вметна, че си струва да забележите фонтана, вдъхновен от Оззи Озборн, който охотно е настанен до Iron Maiden, крайното мрънкяло Руфус, което ви засипва с оригинални обиди и непукиста Едгар, който така и не осъзнава къде си върши естествените нужди...

Геймплей

Геймплеят в комбинация с оригиналността и хумора е най-силната черта на играта. Ето такъв е точно типът игра, която наричаме "класически куест" и в който историята не е придатък към някакви нелогично навързани пъзели. Историята си тече, вие си вършите работата и всичко е точно :-). Решенията, които взимате пък, са комични и когато веднъж хванете логиката в стил Monkey Island, те стават съвсем очебийни, така че не се налага да пробвате древната техника „използвай всичко върху всичко". Ако все пак се затрудните, винаги можете да натиснете приятелски Tab и на екрана си ще видите всички предмети, при които вашето вмешателство е желателно. :-) Така че няма страшно. Готино е, че малкото прилепче, което споменах по-рано, е част от инвентара и можете да го пращате да върши някои задачи вместо вас. Друга оригинална хрумка покрай инвентара е, че Мона не носи всички боклуци, които ѝ скимне, че може да са полезни някога или пък не ви отрязва и ограничава, а слага в инвентара си първо нещата, които може, а всички големи и неудобни също складира там, но само като идея. Т.е. тя слага в торбата си само спомена си къде се намира еди кой си предмет, а вие можете да го използвате, когато ви потрябва, вместо да мъкнете цялата покъщнина непрекъснато. Освен че е оригинално, е и удобно. Последното, което трябва да се каже за инвентара, е, че изискана дама като Мона не би оборкала стиловете, които носи, затова и всичките ѝ принадлежности са грижливо подредени в малък ковчег. Симпатично :-). Действията, които можете да

Естествени нужди


Всеки обича вниманието. Някои повече от всички...

The дамска чанта

Айрън Мейдън

Аман от този

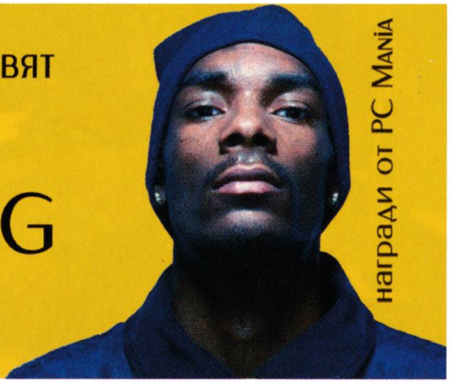
извършвате, са доста стандартни - говорене, гледане, замъкване на трибуквието до дадена точка и използване на нещото. При придвижването обаче има въртка. Вие сте вампир! Когато ви скимне, можете да се претворите в малка летяща прилепка и да изплющите с крилца до желаната дестинация.
По геймплея: странно е, че половината обитатели ще поискат от вас не друго, а да ви наемат да очистите някой техен враг. В какъв свят живеем, бе хора (и плъхове и гаргойли)?! Чак леко се повъзмутих вече... Не останаха ли други услуги...?!
Сред по-тъжните неща в играта е финалът и то не за друго, а защото идва преждевременно. Общо взето, точно когато си мислите как тепърва ви предстоят много нови възможности и вероятно сте по средата на приключението, започват да текат финални надписи. За да ви успокоя обаче, ще споделя: подочух, че продължението на играта вече се готви. Така че ще стискаме палци да е скоро заедно.

Визия

Bill Tiller има, както се казва, не пръст, а цяла длан или ръка чак до рамото, ако щете, във визуалното оформление на играта. И за пропусналите - той е отговорен и за създаването на Monkey Island, така че е ясно, че играта има чар, духовитост, атмосфера и палава визия. Планините се кривят на някъде си, всичко е заоблено, завито, сладурско и откачено. В конкретната игра всичко е и мноооого лилаво. И като цяло се вижда, че концепцията е супер яка, напълно издържана в негов стил. Единствено не е готино това, че при финалната визуализация някои детайли се губят. Играта нарича сама себе си 2.5D, което в превод ще рече, че е комбинирана триизмерна и двуизмерна графика. Кофти е, че въпреки добрия замисъл обаче много от нещата са доста ръбати и оставят достатъчно на въображението. За сметка на това пък други са много по-добре пипнати... Просто трябваше да има повечко баланс. Анимациите обаче са зле. Там всичко е леко размазано и някак неподходящо за игра, излизаща в навечерието на 2009 г. Особено като се има предвид, че A Vampyre Story е със суперстори, много добро чувство за хумор и яки пъзели.

LOLs

Много пъти споменах, че ще се посмеете добре. Да няма заблудени обаче. Това не е гарантирано. :) Играта предлага различно чувство за хумор в различни ситуации - явно за всекиго по нещо. Освен стандартното затапване, което и тук довежда мен до истеричен кикот, има и бъзици с популярни фигури като Рататуи, Хари Потър и смея да гадая - Джордж Буш (който и да е недефинирания Джордж, който се провиква от ада). Като стана дума, между другото май не ви казах - пъкълът е всъщност вашето мазе в китното замъче в Драксилвания. Слизате по стълбите и хоп - ад, дяволи и т.н. По-горе пък един килим от меча кожа ви хвърля по едно две очи, докато ширите из стаята. Откачен свят... Освен замъка ще видите и други места, когато най-накрая се измъкнете оттам и тръгнете да си дирите щастието с надежда да стигнете Париж и да покажете таланта си на оперна певица.
Изобщо да не ви разправям - играта е за чудо и приказ и само чака да си я вземете. Успех! :)

club Double Vision и club Tornado Люлин представят
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC Mania

Жанр:	**Шутър**
Издател:	**GameCock**
www.legendarythegame.com	
Изисквания:	**P 1.6 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**2**
Платформа:	**PC, PS3, X360**
Мултиплейър:	**Да**
Продава се в:	**pulsar.bg, ozone.bg**

Иво Цеков

Някои неща просто трябва да си останат на хартия

Legendary

Въпреки годините, прекарани в залягане над старогръцки и латински, така и не успех да овладея тези два древни езика. Но класическото ми образование ме запали по античната митология, пълна с властни богове, неземни красавици и дръзки герои, готови да извършват невероятни подвизи. Ето защо, когато разбрах, че Spark Unlimited подготвят заглавие, базирано на легендата за Кутията на Пандора, бях безкрайно ентусиазиран. За съжаление обаче, в шутъра от първо лице Legendary има и още нещо класическо – това е максимата, че и най-добрите идеи могат да бъдат провалени от

посредствена реализация

Поне едно не може да се отрече на Spark Unlimited и това е желанието им да създават игри по оригинален сценарий. Вместо да се придържат към добре установената формула, в която главният герой да спасява света от зомбита, извънземни, терористи и други (излишното се зачертава), авторите от това американско студио търсят интересна и неизтъркана история, която да е основа на тяхната разработка. Предишната им игра - Turning Point: Fall of Liberty разказваше за алтернативната история на Втората световна война. Legendary на свой ред в пренася в съвременен Ню Йорк и ви прави участник в една мащабна конспирация на тема пари, древни артефакти и много власт.

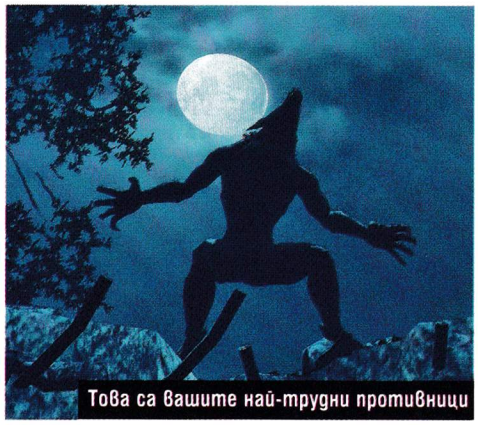
Поемате ролята на Чарлз Декард – ловък крадец, който получава поръчка да проникне в един музей и да открадне предмет, който се оказва ни повече, ни по-малко Кутията на Пандора. Поръчката идва от мистериозен богаташ на име ЛеФей, който назначава за ваш помощник своята очарователна асистентка Вивиан. Нещата вървят добре до момента, когато Чарлз отваря кутията и това предизвиква истинско нашествие от митологични чудовища на земята. Те сеят смърт и разрушение навсякъде, а както може да се досетите и самият ЛеФей не е доволен от развитието на нещата. Така на вашите плещи ляга задачата да се противопоставите на чудовищното нашествие, да провалите пъклените планове на милионера и отново да затворите кутията.

С развитието на историята се оказва, че Декард се забърква в мащабна конспирация. Тя се върти около тайни общества, които през вековете водят непрекъсната борба помежду си за власт над Кутията. В опита си да поправи стореното, Декард – и вие – ще пътувате до различни точки на света, като нак-

Така извличате енергия от трупове

Близки срещи с третия вид

С това оръжие вече е по-честно


Това са вашите най-трудни противници

рая ще се върнете отново в Ню Йорк за финалното действие. Изобщо историята си я бива и точно това ме кара направо да завия от яд, като видях колко слабо е реализирана тя.

Сам срещу чудовищата

Веднага щом излизате от музея, пред вас се разкрива резултатът от злополучното ви деяние. Улиците са пълни с бягащи хора, над тях кръжат грифони (за незапознатите, това са митични създания с тяло на лъв и крила на орел, изобщо гадни типове), хаосът цари навсякъде. За да се справите с всички гадини, ще имате на разположение доста оръжия и една специална сила. Арсеналът не е нещо особено и включва стандартните оръжия като пистолет, автомат и пушка помпа. Оказва се обаче, че при отварянето на кутията, лявата ви ръка е придобила специална сила, която ви позволява да изтегляте енергия от труповете на убитите ви противници. Така със задържане на клавиша складираната енергията се използва за възстановяване на собствената ви издръжливост, а с две бързи натискания изстрелвате кратък, но мощен залп срещу врага.
Както вече вероятно сте разбрали, огромната част от противниците ви ще бъдат митологични същества. Тук авторите малко са се отклонили от историческите канони и буквално са изсипали всички легендарни чудовища, за които може да се сетите. В резултат Legendary съдържа порядъчна доза същества от повечето европейски митологии, като се почне от гръцката и тевтонската, та се стигне чак до еврейския фолклор. Всеки път, когато срещнете ново чудовище, ще получавате кратко съобщение във вашия PDA. Там се появява информация за конкретната ви цел, за инвентара ви, както и всички по-важни моменти от разплитането на историята.
От това геймплеят безспорно натежава, защото твърде често ще ви се налага да паузирате, за да се допитате до мобилното устройството относно следващата ви задача или за да получите повече информация за поредната гадина, която ви е нападнала. Митологическите противници обаче не са единствените, които ще срещнете. Тъй като цялата история е вплетена в древна конспирация, има и доста хора, които ще се опитат да ви попречат. През по-голямата си част това са войниците от частната армия на ЛеФей, които са въоръжени до зъби и имат гадния навик да се появяват, точно когато на вас ви е най-напечено и без тях. Това, че нямат крила или не бълват огън, не ги прави по-малко опасни и ще трябва доста да се потрудите, ако не искате да преиграваме един и същ епизод отново и отново.

Къде издишат нещата

Неминуемо вече ви е направило впечатление, че освен критичната ми забележка в началото, все още не съм посочил нищо по-конкретно относно проблемите на Legendary. Не се притеснявайте, трябва ви доста малко време игра, за да разберете какво имам предвид.
На първо място играта представлява конзолен порт в най-чистия му вид, което само по себе си трябва да ми подскаже за какво става въпрос. Графиката е на доста ниско ниво и според мен си е направо престъпление в навечерието на 2009-та година да се пускат такива игри. Формално, Legendary използва Unreal III енджин, но по такъв начин, че трудно бихте я заподозрели в това. Казано на прост език, всичко е безкрайно ръбато, отношението към детайлите е почти никакво, а повечето места, които ще посетите, изглеждат доста еднообразно, което ясно говори за рециклиране на модели. Самите чудовища приличат по-скоро на размазани петна и са повече скучни, отколкото страшни. Нивата се отличават с ужасна линейност, което на практика означава, че пътят ви напред е само един и трудно може да се говори за каквато и да било маневреност или свобода на придвижване. Наред с това, доста често ще ви се наложи да преодолявате врати, заключени с ключалки, които очевидно се отварят само с допиране на две жички. Упражнението е досадно, когато трябва да го правите толкова често, повярвайте ми. Наистина е жалко, когато една интересна история не успее да бъде подплатена със солиден геймплей. Поне според мен Legendary имаше всички основания да се превърне ако не в хитово, то поне в добро заглавие. За съжаление, лошата графика, линейните нива и еднообразният геймплей си казват думата.
Ако разполагате с доволно голяма доза ентусиазъм, може би ще успеете да изцедите малкото прилични игрови моменти. Истината обаче е, че сме в разгара на геймърския сезон и със сигурност може да откриете и по-добри заглавия.

Кутията на Пандора

Митологическият произход на кутията на Пандора води своето начало от легендата за Прометей, който откраднал огъня и го дал на хората. Разгневен, Зевс подарил на брата на Прометей и неговата съпруга, която се казвала Пандора, една кутия, в която били затворени всички злини на света. Въпреки изричната забрана да отваря кутията, любопитната Панодра не се сдържала и го направила. Тогава човечеството било поразено от хиляди злини, беди и болести, а на дъното на кутията останала само надеждата. Така Зевс изпълнил жестокото си отмъщение над простосмъртните.

Жанр: **Симулатор**
Издател: **Take Two**
www.emergency4.de
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Свилен Енев

Станете министър на извънредните ситуации!

Emergency 4: Global Fighters for Life

Вашите идоли са Бойко Борисов и д-р Хаус? Тогава това е играта за вас, която вече не е толкова нова, но ми направи много добро впечатление. В нея ще ръководите в реално време не само пожарната, но и полицията, спешна помощ, гражданска защита и планинската спасителна служба. Вашата цел е да се грижите за поверения ви град, който често е сполетяван от неописуеми природни и терористични бедствия. Ще имате на разположение огромен автопарк от автомобили със специален режим на движение (пожарни коли, патрулки, линейки, тежка техника), които могат да се движат освен по суша – и по въздух, и вода (хеликоптери, катери).
Серията Emergency очевидно получава безплатна реклама от

нестихващите световни проблеми

– аварии, терористични актове, самолетни катастрофи, пътни инциденти, масивни пожари и т.н., за които чуваме от новините всеки път, щом си пуснем телевизора, в изобилие. От началото ще кажа, че играта ми хареса. Все пак е разработена по нестандартен начин – нито е футуристичен екшън, нито историческа баталия, нито фентъзи приключение, което най-често ни предлагат авторите на игри.
Да поиграеш на Emergency 4, е като да се качиш от колата на сърф или мотоциклет – не е нещо кой знае какво, но е различно преживяване, което си струва да опиташ.
Катастрофите обикновено са производствени и транспортни, но и двата вида могат да достигнат до най-страшния им вариант – екологична катастрофа. Тогава от аварията страдат не само директно попадналите в нея, но и хора, животни и растения, отдалечени на десетки километри.
Кампаниите в играта са разделени на няколко типа. В първия етап на разрастване на огъня

Бедствия в България

– 1 май 1969 г. край Чомаковци вагон от пътнически влак на БДЖ дерайлира. Загиват 27 души.
– 21 декември 1971 г. самолет на БГА Балкан Ил-18 катастрофира при излитането на летище София - загиват 30 души, сред които е естрадната певица Паша Христова, а оцеляват певците Мария Нейкова, Борис Годжунов и Янка Рупкина.
- Вранчанското земетресение (наричано също Свищовско земетресение) става в 21:20 местно време на 4 март 1977. Земетресението е с магнитуд 7,4 по скалата на рихтер. Жертвите са над 1 600, от които 100 българи, останалите румънци. Земетресението нанася щети и в България, като в Свищов са разрушени промишлени (Химически комбинат „Свилоза"), жилищни сгради и има жертви.
– Чернобилската авария, станала на 26 април 1986 в Чернобилската АЕЦ в Украйна, тогава част от Съветския съюз, е най-тежката авария в историята на ядрената енергетика. Тя предизвиква облак от радиоактивни отпадъци, който преминава над части от СССР, България и останалата част на Източна Европа и Скандинавия. Обширни райони в Украйна, Беларус и Русия са замърсени, а около 200 000 души са евакуирани от родните си места. Близо 60% от радиоактивните отпадъци падат на територията на Беларус.

Бързо към "Пирогов"

Кран е паднал върху църквата

например, можете да се справите само с една пожарна кола с едночленен екипаж, но при мащабни градски пожари ще ви е необходим сериозен противопожарен екип, както и лекари и санитари за ранените.
Измислени са множество и разнообразни аварии и катастрофи, за които министърката ни на извънредните ситуации Емел Етем може само да се благодари, че не стават в България, защото модерните съоръжения и автопарк в играта значително се различават от родните, а пък и техните пожарникари обикновено не се занимават с политика, а с гасене на пожари и спасяване на хора.
Ще ви се наложи да се гоните с наркопласьори, да овладеете авария по време на шоу, да спасите паднали хора от рухнал мост, да обезвредите терористи, взели заложници по време на конференция, да откриете хакер, който провокира авария в градския транспорт, да се борите с наводнение, както и с градски банди, да се справите с последиците от

взрив в арктическа изследователска станция

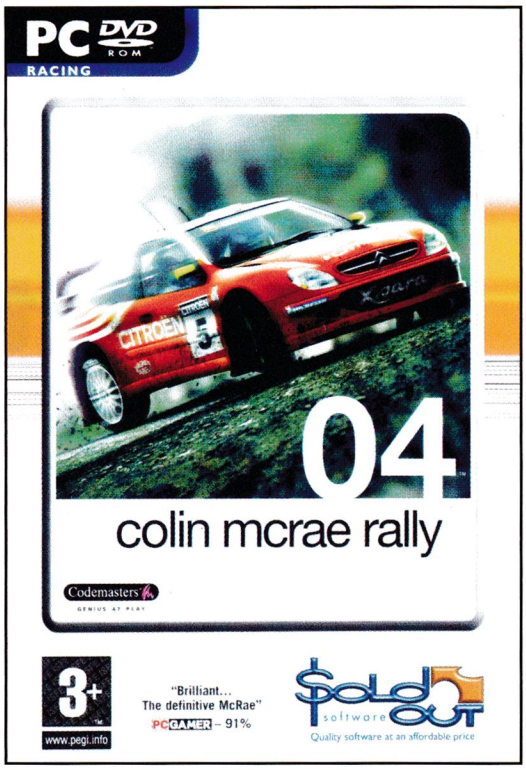
да овладеете пожар в нефтопреработвателна платформа, да подберете катери, тежки машини, пожарникари, водолази и лекари, за да намалите жертвите от ж.п. катастрофа.
Ще ви сполетят още инциденти в подземни складове, където подборът на добър инженер е жизненоважен; автокатастрофи в тунел, че дори и пожар във фабрика за фойерверки. Ще се наложи да гасите огън на летището, а така също и в самолет, да се изтощите максимално след опустошително земетресение и дори да подготвите програма за защита на свидетели. Видно е, че разработчиците са се постарали да са оригинални и да внесат достоверни събития за съвремието и от живота на големите градове.
За всяка мисия си има минимални изисквания, които можете да покриете, ако успешно сте преминали предишната. Всяко превозно средство или служебно лице струват пари, с които не разполагате в началото.
Така за катастрофата на летището например ще са ви необходими трима специалисти по въоръжение, лазарет с трима лекари и санитари, полицейски хеликоптер, три пожарни коли с по трима огнеборци във всеки, пожарна кола със стълба, кран, 5 линейки с екип лекари, както и още 2 резервни. Да ги притежавате, трябва да сте преминали през множество по-леки мисии, за да сте подготвен за трудните решения, които ще трябва да вземате в последния момент. Купувайте превозни средства и специалисти внимателно, за да не се окаже накрая, че сте направили излишни разходи и нямате необходимия ресурс, за да преминете мисията.
Много оригинален момент от играта е хрумването

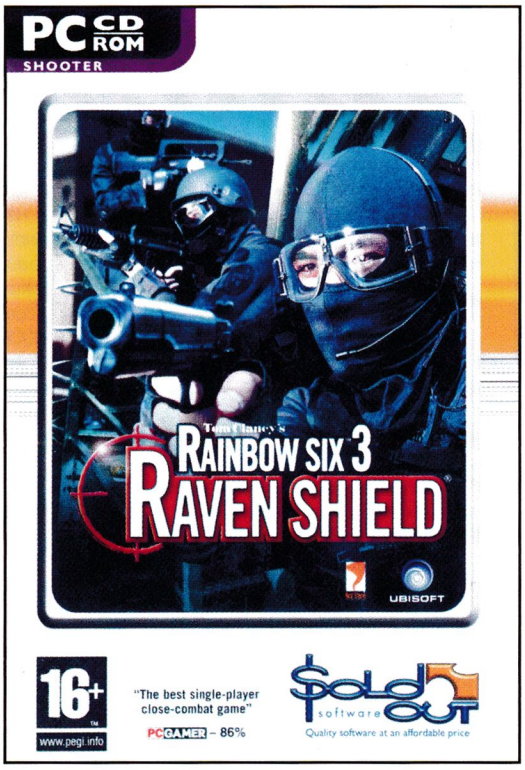
освен машини, да управлявате и хора

Така няма просто да преследвате бандитите с патрулката, а за да им ограничите периметъра на действие, ще можете да свалите единия ушев от колата и да го поставите на кръстовище, на което да регулира трафика така, че престъпниците да не могат да се измъкнат заради предизвиканото задръстване. За щастие играта не е много усложнена – полицаите самоинициативно залавят бандюгите, когато са в периметъра им, а докторите се втурват да лекуват без вашето вмешателство, веднага щом видят наблизо до тях пострадал човек.
Но има и минуси. Упоменато е, че действието на природните бедствия е реалистично и достоверно, което обаче не се оказва точно така, защото огънят сякаш не се влияе от вятъра – той въобще отсъства, нито пък значение има горящата повърхност. А стиропорена стена би трябвало да гори доста по-лесно от дървена, нали така?
От друга страна обаче, радват изобилстващите подробности по картите, достоверно отразените метеорологични условия както през деня, така и през нощта, присъстващите илюминации, огън, вода, взривове, дим, направени майсторски и на високо ниво. Играта е замислена така, че бързо и лесно да се ориентираш къде е твоята бригада на картата.
Позицията на камерата е интуитивна, но пък няма иконки на ангажираните в момента юнити, което създава известни неудобства при управлението. Така или иначе, макар направата на мисия да изглежда сравнително лесна, аз мисля, че това е доста трудно начинание, свързано с много възможности за действие на играещия и при това положение броят на мисиите – 20 – никак не е малък.
Сложността на играта е видна, защото, ако не осигурим навреме въздух на пострадалите в запален автомобил, то те ще се задушат необратимо.
За съжаление това не е първата игра с име Emergency, а четвъртата. И изводът от това е, че сериалът е започнал да изостава в развитието си, той не еволюира качествено - променени реално са само графичните компоненти. Впрочем играта има и редактор за сценарии и съответно два мода –

за игра в Лос Анджелис и в Русия

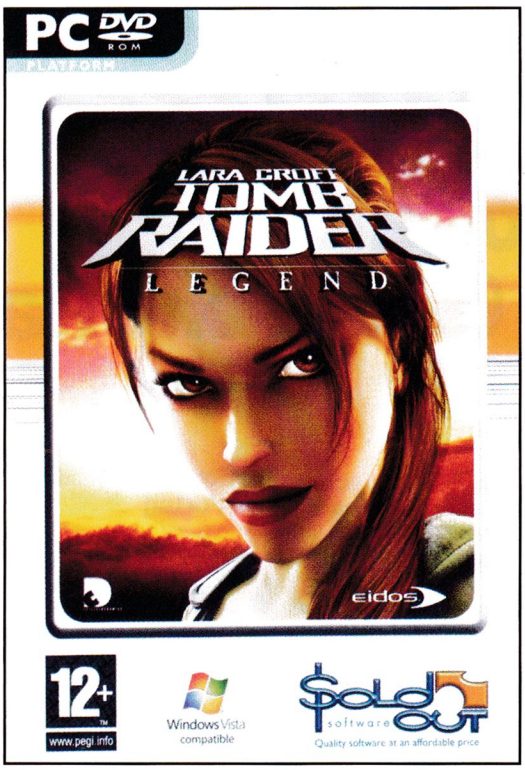
които са доста добри и към които са добавени нови мисии. Спасителните мисии могат да се провеждат по целия свят – просто там, където от вас има нужда – например в Близкия Изток и Антарктида.
В четвъртата част от поредицата са добавени нови единици, като автоматично действащи скаути и специализирани самолети за морски операции, както и реалистична физика – ударната вълна подкосява краката на пешеходците, поврежда техниката и сградите.
Като се замисли човек, защо трябва да се отдаваме на избиването на пълчища от орки или да взривяваме танк след танк и поваляме самолет след самолет, вместо да се впуснем в обществено-полезна работа, каквато ни предлага Emergency 4? Знам, че играта няма да допадне на всеки, но съм сигурен, че тя има определен кръг от фенове, които ще ѝ се посветят.

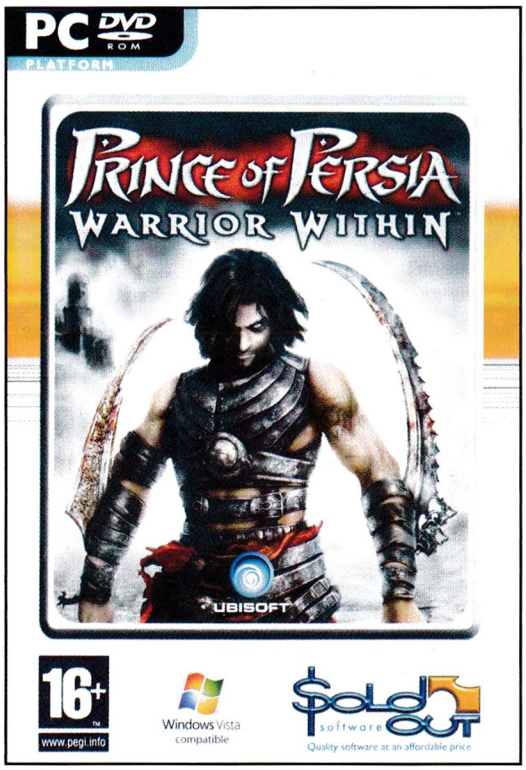




GRAMIS
компютърни игри на български

класически хитове





19,90 лева

търсете в Germanos, Пикадили, Metro

Пламен Димитров

Да се подготвим за битката с принц Артас

World of WarCraft: Wrath of the Lich King

Зима е, студено е, а Кралят Лич се е разбеснял. Около 11 милиона души в цял Азерот си точат ножовете, за да му покажат някои от недостатъците на монархията, като например възможността кралската ти глава ненадейно да бъде забучена на някоя остра пръчка. Но Артас не може да бъде победен от всеки – за да влезете в бой с него, трябва да сте доста добре подготвени. Ето защо отново ви предлагаме колекция от някои от най-добрите адони, с които може (а често и се налага) да се оборудвате при странстванията си в WoW. Става дума за дребни модификации, нанасящи леки промени в играта с цел да подобрят някои от аспектите ѝ, но действат в ограниченията на интерфейса, направен от Blizzard. Wrath of the Lich King донесе със себе си редица промени, но винаги има какво още да се желае. Ако искате да сте наистина ефективен в Света на WarCraft, тези мини-модчета доста ще улеснят живота ви.

Atlas + AtlasLoot Enhanced

И преди сме споменавали за този адон. Той все още е тук, разбира се, доста подобрен. В него се съдържат карти на всички излезли до момента инстанции, заедно с подробни указания откъде точно трябва да мине групата ви, за да стигне до крайната цел.
Неговото допълнение пък показва всички предмети, които потенциално можете да вземете от пещерата, в която сте се набутали, заедно с процентния шанс конкретен предмет да падне.

Deadly Boss Mods

Известен и само с абревиатурата си DBM, това е един от най-важните адони, които ще ви трябват, ако искате да станете сериозен рейдър и да участвате в големите битки с 10-25 човека. Той предоставя информация за различни таймери, дава напътствия по време на битка и други понякога жизненоважни съобщения. Много гилдии няма да ви вземат на рейд с тях, ако нямате инсталиран този адон.

Omen

Друг адон, почти задължителен за качествено рейдване. Той изобразява графично threat-а, който сте натрупали. Threat, както почти сигурно добре знаете, е индикаторът за това колко ви "мрази" съответната гадина, с която групата ви се бие. В големи битки почти винаги е по-добре да сте по-назад по threat от танка/танковете на групата, иначе рискувате големият лош бос да ви отнесе с два шамара. Omen прави тази задача детска игра.

Quest Helper

Много от вас вероятно прескачат текста на куестовете, които получават, но ви съветвам да не го правите. В тези текстове има много сюжет и тонове бъзици, които не искате да пропускате. Ако все пак ви интересуват само точките опит и наградите, Quest Helper ще ви спести доста време. Той поставя иконки по картата, които ви показват точно къде трябва да отидете и какво да направите, за да изпълните задачата. Дори има една пунктирана линия, която ви насочва към най-близката цел. Не й се доверявайте напълно обаче, все пак това е проста програмка, не GPS.

Light Headed

Като допълнение към горния addon, Light Headed добавя към книгата ви със задачи (quest log-а) допълнителна страница с коментари по конкретния куест. Те са взети директно от сайта WoWHead, един от най-популярните страници с информация за играта, заедно с Thottbot.
Тези коментари са много полезни, защото в тях различни играчи споделят тарикатлъци за по-лесното минаване на задачите, както и полезни координати към мястото на целите.

Cartographer

Този адон чисто и просто разкрива всички места по картата на света, независимо дали сте ги посетили или не. Полезно за ранно разузнаване, но не го ползвайте, ако искате сами да разучите различните местности. Също така може да попречи на получаването на Achievement-ите, свързани с изследване на местността, просто защото няма да знаете какво сте посетили и какво е добавено от адона.

Gatherer

Тази модификация ще запомня местата на всички депозити на метали (ore node) или билки, които сте посетили и изкопали/изкоренили. Това е важно, защото те са на таймери и след време пак ще се появят на същото място, т.е. можете да се върнете и да ги плячкосате наново. Ако искате, адонът може да ви покаже и местата на всички познати депозити, но това само ще задръсти картата ви със стотици иконки и ще ви пречи да видите каквото и да било друго.

Minimap Button Frame

Всичко, което този адон прави, е да добави един-единствен бутон до минимапа, в който са прибрани бутоните на (почти) всички останали адони. Може да ви се струва ненужно, но ако сте се оборудвали с повечко модификации, MBF е неоценим помощник.

Recount

Този адон събира и показва статистики за битките, които сте провели, при това в лесни за ориентиране графики и таблици. Ако подозирате, че с друга подредба на талантите бихте нанасяли повече щети, Recount ще ви даде възможност лесно да разберете дали това е така чрез просто сравнение преди/след.

Auctioneer

Икономиката в WoW не е просто нещо. И при нея, както и в реалната, има търсене и предлагане, инфлация, пазарни стратегии и други неща, за които предимно само сме чували по новините. Този адон ще ви позволи да се заемете с търговия през Аукционната къща в играта доста по-ефективно. Той следи цените на стоките, тяхната наличност и търсене и ви позволява да вземате по-информирани решения при покупко-продажбите. С него наистина могат да се направят доста пари, но в крайна сметка всичко си зависи от вас.

Ice HUD

Около героя ви ще се появят две "скоби", показващи съответно кръвта и маната ви, заедно с всички положителни или отрицателни ефекти, които ви влияят в момента.
Селектирайте някой враг и неговите показатели също ще се изпишат до вашите. Целта е всичката по-важна информация да ви е пред очите в центъра на екрана през цялото време, за да не се налага да местите поглед нагоре-надолу по екрана в по-напечени мелета.
В първия момент е доста объркващо, но след време се свиква и дори е доста полезно. Това е всичко за този експанжън. За съжаление не остана място за други полезни адони, които ще намерите на диска. Ако разгледате някои от посочените в карето сайтове, почти сигурно ще откриете нещо, което да ви е от полза.
Очаквайте още адони след следващия експанд, който лично аз подозирам ще се нарича WoW: In Search Of The Lost Life of Gamers.

Полезни сайтове

Адоните имат нужда от постоянно обновяване. Те често правят проблеми или дори спират да работят напълно след всеки нов пач за играта, така че редовно ще трябва да търсите нови версии. Такива можете да намерите основно на сайтовете Curse (www.wow.curse.com/downloads/wow-addons/default.aspx), WoW Interface (www.wowinterface.com/find.php) и WoW UI (http://wowui.worldofwar.net/). По-популярните модификации се обновяват до няколко дена след излизането на пач.
Има и втори вариант – да се оборудвате с програмка, която сама да търси обновени версии на адоните. По-популярните са две: клиентът на Curse и WoWMatrix. Лично аз предпочитам ръчно да обновявам каквото ми е необходимо, за да не се налага да инсталирам чужди апликации (които крият и потенциалната опасност от троянец или открадната парола, макар авторите им да се кълнат в тяхната абсолютна безопасност). Но ако вие решите да ги ползвате, ще си спестите много от и без това винаги недостатъчното за цъкане време.

АБИТУРИЕНТСКИ АЛБУМИ
и видеозаснемане на балове

fo™ studio school photo service

тел: 0897 555 484

www.studiofo.net

Владимир Тодоров

Пътешествие назад във времето към най-противоречивата игра в историята на гейминга

Grand Theft Auto

Без съмнение Grand Theft Auto знае как да привлича вниманието към себе си. Тя не излиза от устата на фенове и критици години наред. Всяка следваща част предизвиква все по-голяма и по-голяма истерия, сравнима единствено фанатизма на зарибените по WoW. Как успя да постигне всичко това?
Всичко започва преди повече от десет години, когато

авторите на Lemmings

решават, че трябва да направят нещо повече от една обикновена логическа игра. Те замислят проект, озаглавен Race-n-Chase, в който играчът ще поеме ролята на дребен престъпник и ще притежава пълна свобода на действие. Той ще може да пътува до всяка една точка на града – било то пеш или зад волана. Ще има възможност да открадне почти всяка една кола, а Поршето ще се управлява по различен начин от камиона! Игра, която ще отговаря адекватно на всяко едно решение на играча – особено на лошите. Без съмнение високи цели.
След тридесет месеца усилена работа шотландците от DMA Design, които по-късно ще станат известни като Rockstar Games, най-накрая реализират идеята за един гигантски свят, пълен с мафиоти, гангстери и обикновени джамбази. Така през 1997 г. се ражда

първият Grand Theft Auto

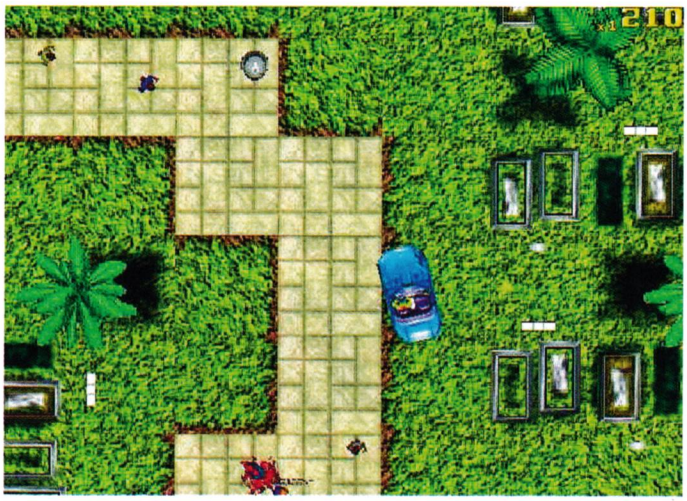
В него геймърът наистина може да прави, каквото си пожелае – да сее смърт и унищожение по улиците на града, да краде и продава коли, за да изкарва пари или да изпълнява десетки по вид мисии.
Може би онези от вас, които никога не са пускали първата част, ще се изненадат да научат, че тя включва три града – Вайс Сити, Сан Андреас и Либърти Сити – на всеки от които чак по-късно ще им бъде отделено специално внимание в отделна игра. С други думи – мащабите на Grand Theft Auto наистина бяха впечатляващи за времето си.
Просто няма как да не спомена, че първата част на тази поредица даде старт на един ужасно дълъг и изтощителен

кръстоносен поход на критиците

и противниците на насилието срещу нея. Английските, немските и френските правителства я осъждат, още преди да е продадена и една бройка от нея, а в Бразилия е забранена на мига. Уви, в Grand Theft Auto няма нито извънземни, нито елфи, дракони и нинджи, които някакси да смекчат положението и да я направят по-малко скандална. Напротив – нейният свят е брутално реален! Или поне е една стилизирана версия на нашето съществуване, пренаселена с гангстери.
Над 200-те мисии в GTA окуражаваха асоциално поведение от всякакъв тип. За да се измъкнете от куките, бе достатъчно просто да ги застреляте. Или да ги изпепелите с огнехвъргачка. А за да им отмъстите – можете да се замерите с колата в техния участък и да го взривите (така или иначе подобна мисия наистина има). Да не говорим, че във всеки един момент имахте възможност да излезете от откраднатата си кола и да започнете да избивате всичко наред. Както вече казах – тази игра знае как да привлича вниманието към себе си. Истината е, че нито един GTA не е идеален и първата част от поредицата не прави изключение.

Съществен недостатък

на Grand Theft Auto бе нейната графика. Поне за мен перспективата от птичи поглед, която ви забива като пирон директно над пътя, е меко казано ужасна. За щастие, както всички знаем, това се променя коренно в Grand Theft Auto III четири години по-късно.
Също така жестоката истина е, че след първоначалното „Уау", с което всяка GTA те плясва в челото, рано или късно този "open world" геймплей, колкото и да е уникален сам по себе си, става леко досаден и еднообразен.
Но това няма да го прочетете в нито едно ревю. Не ме разбирайте погрешно – GTA е една от най-влиятелните поредици в историята на гейминга и нищо не й пречи да бъде велика, каквато реално е. Просто на мен лично ми се струва, че й се приписват повече заслуги, отколкото трябва.



HiComm

350 модела с цени
500 любопитни факта
за производителите, техните продукти, технологии и разработки

Годишен продуктов каталог 2008

Най-интересните технологични устройства на годината

Мобилни телефони, Лаптопи, Компютри, Монитори, Офис и фото печат, Фотоапарати, Видеокамери, Домашно кино, Телевизори, MP3/ видео плейъри, Гейминг

Вече на пазара

Номинации за най-добър продукт на годината

EPA Entertainment Product Awards
hiend publishing

Владимир Тодоров

Как да оцелеем в Пустошта

Fallout 3

I. Пътят към идеалния герой

Ако искате да създадете един максимално ефективен и функционален герой, ето какво точно се изисква от вас. Първо – направете най-важния сейв в играта. Точно преди да излезете от Vault 101, буквално секунди преди края на куеста Escape! По този начин, когато сте готови да се пробвате с друг герой, просто ще заредите този сейв, без да се налага да „изиграваме" цялото си детство повторно, тъй като в момента, в който отворите вратата, ще можете да промените наново всичките си статистики, умения, външен вид и дори пола на своя герой.

1. Защо S.P.E.C.I.A.L. са толкова специални?

Всяка точка, която добавяте към статистиките в категорията S.P.E.C.I.A.L., подобряват уменията, с които се асоциират, с две. Планирате да използвате Small Guns или Sneak? Тогава увеличете Agility на 7. Искате да сте вещи в Repair, Medicine или Science? Наблегнете на Intelligence. Единствено Luck е изключение от това правило – тази статистика влияе на всички умения, но по-слабо. Само с половината от своята стойност. Освен това увеличава шанса ви да нанесете критичен удар.

Ако искате да увеличите някоя конкретна статистика, но не ви достигат точки, намалете онези, които смятате, че няма да ползвате, до 3 или дори до 1. Добре е да не пипате Strength, тъй като тя определя количеството предмети, които може да носите със себе си. Дори и да не планирате да се биете твърде често, ще искате да пренесете откритата от вас плячка до своя дом или до най-близкия търговец. Endurance и Intelligence са също важни статистики. Първата контролира здравето ви, което значи, че ще умирате по-лесно, ако нейната стойност е ниска. Втората пък определя броя Skill точки, които ще получавате с всяко качено ниво. Т.е. героят ви ще се развива по-бавно, ако имате малко Intelligence.

Съществуват още един тип характеристики, които за наше

улеснение ще ги наричаме „допълнителни". Те също се контролират от вашите основни статистики (S.P.E.C.I.A.L.), както и от някои умения или perk-ове. Съществуват различни начини, чрез които да ги подобрите. Например Carry Weight (количеството екипировка, която може да носите) се влияе от Strength, но и от perk-а Strong Back.
Така че, когато избирате дали да наблегнете повече върху Agility или Endurance, по-скоро се съобразявайте с допълнителните характеристики, на които влияят (както и с perk-овете, които евентуално ще ползвате), отколкото с уменията, които контролират. Това, че Big Guns ще се подобри, ако решите да увеличите Endurance, бледнее пред факта, че здравето ви ще нараства с 20 с всяка точка, разпределена в тази S.P.E.C.I.A.L. статистика.
И още нещо – макар и да изглежда на пръв поглед добра идея да разпределите всичките си 5 бонус точки в една статистика като Strength или Endurance, това рядко води до нещо хубаво. Бонусите, както и всички останали характеристики в S.P.E.C.I.A.L. са толкова много, че не са за подценяване.

2. Върху кои умения да се концентрирам?
Когато станете на 16 години и изпълните успешно т.нар. G.O.-A.T. тест, ще може да изберете трите основни Tag умения на вашия герой, които ще получат по 15 точки повече от останалите. Но кои да бъдат те? Помислете внимателно, за да не пилеете skill точки впоследствие.

- Избор на основно бойно умение
Със сигурност едно от тези три умения трябва да бъде онова, с което възнамерявате да елиминирате противниците си. Наблегнете на него още в първите нива от развитието на героя. Ако пускате Fallout 3 за първи път, е добра идея то да бъде Small Guns, ако ли – не направете своя избор в зависимост от предимствата и недостатъците на всяко едно от бойните умения. Unarmed или Melee Weapons също не е лош избор, тъй като ще може да натрупате пари, продавайки всички открити муниции. Проблемът тук обаче е, че към края на играта няма да откриете някое кой знае колко ефективно оръжие от този тип.
Рано или късно това бойно умение може и да не ви бъде напълно достатъчно, затова вторият ви избор при Tag скиловете трябва да бъде още едно, което ще изпълнява ролята на второстепенно.

- Избор на второстепенно бойно умение
В случай, че мунициите на оръжието ви свършат или се изправите срещу по-труден противник, винаги е добре да имате второстепенно бойно умение, което да ви избави от неприятната ситуация. Стига да искате, по-късно в своето приключение може да го направите дори основно, разпределяйки повече точки именно в него.

Препоръчителни комбинации:
Small Guns и Energy Weapons – лазерните и плазмените пушки са особено мощни, но не се срещат в началото на играта.

Sneak/Mele/Unarmed и Explosives – един по-тактически подход към битката включва промъкване към врага и нанасянето на съкрушителен удар. Поставянето на мини по пътя ви може да се окаже ключово за вашето благополучно бягство от затруднени ситуации (не забравяте след това да си приберете онези, които не са избухнали). Собственоръчно направеният Dart Gun е особено полезен в тази комбинация.
Unarmed и Energy Weapons – енергийните оръжия са скъпи, но стрелят по-бързо и хабят по-малко Action точки, отколкото тези в категорията Small Guns. Може да налагате по-слабите противници с юмруци, да събирате мунициите им и да ги продавате, за да съберете пари, с които да поддържате енергийните си оръжия и да си купувате качествени брони, които да ви предпазват по-добре. Повече agility в тази комбинация върши работа, тъй като може да нанесете четири удара с юмрук и да стреляте четири пъти с лазерни оръжия по време на V.A.T.S.
Което и да е от гореспоменатите умения и Big Guns – ако използвате тази комбинация, изучете perk-а Strong Back, тъй като тези оръжия са тежички. Те нанасят много демидж, но изяждат бързо мунициите. Flamer е идеално срещу бронирани противници. Ако не си направите Rock-It Launcher още в самото начало, няма да имате голяма полза от Big Guns в първите нива на играта.

- Избор на подпомагащо умение
Третият tag скил, който трябва да изберете, ще има за цел да подпомага оцеляването ви в Пустошта. Repair е може би най-полезно, тъй като чрез него може да поправяте своите оръжия, които от своя страна по този начин нанасят повече щети. Това ще ви прави по-ефективни по време на битка и със сигурност ще пестите от скъпите Stimpacks, които възстановяват кръвта.
Ако случайно Repair не е по вкуса ви, винаги може да се съсредоточите върху някое друго подпомагащо умение. Например Sneak – промъкването до или покрай своя противник е винаги предимство. С Medicine пък ще увеличите лечебния ефект на Stimpaks, Rad-X и RadAway, което е полезно, ако противниците ви успяват да ви фраснат по няколко пъти, преди да ги убиете.
Така или иначе не съществува такова нещо като „правилното" умение, тъй като Fallout 3 е изградена така, че всяко едно да е полезно. Science (хаквате терминали и използвате оръдията на своя страна), Lockpick (по-голямата част от плячката в света е заключена), Barter (металните капачки никога не са излишни; получавате достъп до по-добри предмети при търговия) и Speech (често може да убедите хората, че вие сте прави и по този начин да се измъкнете от кофти ситуации или да получите по-добра награда) също не са за подценяване.

3. Как да разпределям скил точките, които получавам?
Повечето герои ще имат поне 15 точки, които да разпределят из уменията си с всяко качено ниво. Инвестирайте ги в трите tag скила равномерно, вдигайки ги най-малко до 50. Често срещана грешка е те да се качват до 100, което на практика няма смисъл. 75, 80 най-много е добре. Някои предмети (Bobbleheads и Skill Books), както и определени perk-ове, ще подобрят уменията ви още, при това за постоянно. Освен това разликата между скил с 90 и със 100 точки не е кой знае колко голяма.
Lockpick и Science са важни. На всеки 25 точки, инвестирани в тях, ставате вещи в нов тип ключалки и терминали. Затова в началото на играта гледайте да ги вдигнете поне до 25. Между 5-то и 10-то ниво се съсредоточете върху tag уменията и ги докарайте до близо 70. Ако развиете Lockpick до 50, ще получите достъп до повечето ключалки. Когато развиете скил до близо 80, спрете да се занимавате с него. Както стана дума, определени предмети ще ви помогнат да го качите допълнително. Също така се намират и брони, които дават бонус на някои ваши умения, когато ги носите.

4. Готови архетипи герои
Ако пък съвсем сте го закъсали, ето няколко напълно развити архетипа герои, с които оцеляването в Пустошта ще е детска игра.
Снайперист
Функции – прокрадва се и избива враговете от разстояние.
Tag умения - Repair, Small Guns, Sneak.
S.P.E.C.I.A.L. - ST 6, PE 7, EN 5, CH 1, IN 7, AG 7, LK 7.
Важни Perk-ве - Gun Nut, Bloody Mess, Commando, Finesse.
Главорез
Функции – отива при врага и му разбива главата.
Tag умения - Explosives, Melee Weapons, Repair.

Как да трупаме повече опит

Ако решите да изпълните единствено главните куестове, ще завършите играта едва на 13-14 ниво от общо 20. Затова ето няколко съвета как да получите максимално количество опит по време на своето приключение (освен изпълнението на второстепенни куестове и изтребването на гадини, естествено). Ако играете на Fallout 3 на по-високо ниво на трудност, ще получавате бонус опит. В този ред на мисли – съществува един доста мръсен, но ефективен номер. Повишете я, точно преди да влезете в бой с лесно за убиване същество. Само не забравяйте да я върнете на предишното ниво, за да не станете плячка на някой Super Mutant. Бонусът от +10% XP също не е за подценяване, тъй като трае 12 игрови часа. Той обаче се получава единствено, когато спите в нашето от вас легло или във ваше собствено – например това в Megaton или в стаята ви в Tenpenny Tower. Perk-ът Swift Learner също ще ви даде +10% XP за всеки изучен от вас ранг. Бонусът се отнася не само за опита, който трупате от убийството на враговете си, но и за този, който получавате от изпълнението на куестове.

S.P.E.C.I.A.L. - ST 7, PE 7, EN 7, CH 3, IN 6, AG 5, LK 5.
Важни Perk-ве - Little Leaguer, Toughness, Strong Back.

Боксьор

Функции - отива при врага и му разбива главата... но с юмруци.
Tag умения - Big Guns, Unarmed, Sneak.
S.P.E.C.I.A.L. - ST 7, PE 4, EN 7, CH 3, IN 7, AG 5, LK 7.
Важни Perk-ве - Iron Fist, Toughness, Size Matters.

I. Кармата е кучка

Кармата влияе на героя ви най-общо казано по четири начина. На първо място – определя реакцията на някои NPC-та към вас, както и възможните диалози с тях. Освен това ви дава достъп до някои местности в Пустошта – например ако имате достатъчно лоша карма, може да влезете в робовладелската крепост Paradise Falls без проблем. На трето място – ако сте много лош или много добър герой, има шанс да бъдете нападнати от хора с карма, противоположна на вашата. Например, в случай че се изявявате като пазители на човечеството, очаквайте чести атаки от Talon Company наемници. И накрая – кармата определя типа край на Fallout 3!
Затова е важно да знаете какви са начините да я увеличите или съответно – намалите.

1. Последици, ако имате лоша карма

Когато влезете в света на Fallout 3, вашата карма ще има стойност 0. На практика тя измерва това доколко сте приятни или неприятни за останалите хора и се увеличава съответно с положителни или отрицателни действия. Нейната минимална стойност е -1000 (първично зло), а максималната +1000 (абсолютен светец).
Всеки играч обаче, който успее да достигне стойност -250 или по-ниска, се счита за зъл. В такъв случай може да следните уникални за него неща:
- Достъп до Paradise Falls, както и до всички услуги, предлагани в тази база.
- Възможност да купите схемите за направата на Dart Gun от Pronto в Paradise Falls.
- Възможност да наемете двама лоши персонажа: Jericho (в Megaton) и Clover (в Paradise Falls).
- По-лесно използване на умението "Speech" в диалози със зли герои.
- Достъп до титли, присъщи за зла карма, както и до съответните постижения.
- Three Dog има специално мнение за вас самите.
- Повечето герои, които срещате по пътя си, може и да реагират на вашата отрицателна карма в диалозите.

2. Последици, ако имате неутрална карма

Често е трудно да останете неутрални, но ако вашата карма е между -249 и +240, може да очаквате следните уникални за вашия герой:
- Рейдърите ще ви нападат абсолютно винаги.
- Възможност да наемете двама неутрални персонажа: Butch (който е от Vault 101, но ще го срещнете в Rivert City) и Sergeant RL-3 (метален робот-патриот, който може да закупите от Tinker Joe в Wasteland, близо до Tenpenny Tower).
- Няма шанс да бъдете нападнати нито от добри, нито от лоши ударни отряди.
- Достъп до титли, присъщи за неутрална карма, както и до съответните постижения.

3. Последици, ако имате добра карма

Всеки играч, чиято карма има стойност +250 или по-висока, се счита за добър и може да очаква следното:
- Възможност да наемете двама добри персонажа: Fawkes (Vault 87) и Star Paladin Cross (Цитаделата).
- Рейдърите ще ви нападат абсолютно винаги.
- По-трудно използване на умението "Speech" в диалози със зли герои.
- Достъп до титли, присъщи за добра карма, както и до съответните постижения.
- Three Dog има специално мнение за вас самите.
- Повечето герои, които срещате по пътя си, може и да реагират на вашата положителна карма в диалозите.
- Достъп до малки подаръци от страна на добрите персонажи – caps, муниции, храна и др.

Как да повишите или намалите вашата карма:
- Убиване на зъл герой или същество – няма ефект.
- Убиване на много зъл герой или същество - +100 карма.
- Непровокирано убийство на неутрално или добро същество - -25 карма.
- Непровокирано убийство на неутрален или добър герой - -25 карма.
- Кражба от неутрален или добър герой (или от фракция, която не е зла) - -5 карма на предмет.
- Дарение от метални капачки (caps) на църквата – зависи от сумата.
- Изпълняване на добро дело в куест – най-малко +50 карма.
- Изпълняване на злина в куест – най-малко – 50 карма.

III. V.A.T.S.

Vault-Tec Assisted Targeting System е творение на истински гении. Тя ви позволява да паузирате играта, да огледате терена около вас, да откриете къде точно се намират враговете ви и впоследствие – да ги елиминирате.
Преди да вземете участие в битки срещу повече от 1 или 2 противника, е добре да опознаете системата из основи – например по време на нея шансът да нанесете критичен удар се увеличава с 15%. Освен това е ключово да знаете в коя точно част на тялото да стреляте, за да постигнете желания ефект. И най-вече – кога точно да активирате V.A.T.S. Обикновено най-добрият момент е, когато имате директен изстрел към противника си или когато може да се прицелите направо в главата му.
Глава – уцелите ли я, щетите обикновено се удвояват. Ако процентът да успеете е повече от 50, в сравнение с останалите крайници, пробвайте се. Ако противникът ви обаче е видимо по-корав, по-добре се съсредоточете върху ръцете или краката.
Оръжие - ако врагът ви стреля с някое наистина мощно оръжие, унищожете го с помощта на Unarmed Attack.
Ръце – ако противникът държи оръжието с две ръце (например Minigun) – стреляйте в тях. Той ще го изпусне и дори и да го вдигне отново, мерникът му ще бъде сериозно нарушен.
Крака – ако не бързате да отстраните врага, стреляйте в краката му. Особено тогава, когато има навика да се опита да се спаси с бягство. Отлична тактика за Mirelurks, Yao Guai и Deathclaws.
Контролни кутии и антени – роботите, оръдейните кули и някои насекоми имат подобни части. Унищожите ли ги, този тип противници ще се побъркат и ще започнат да нападат всичко, което се намира в близост до тях. Включително съюзниците им. Ако се биете само срещу един враг от този тип обаче, не си струва да се целите в тези части. Отлична тактика срещу оръдейни кули. Престрелките без V.A.T.S. също си имат своите преимущества.
Някои оръжия във Fallout 3 се използват по-лесно в реално време – например Flamer. Освен това може да кръжите около врага си и да изпълнявате бързи маневри, за да избегнете негов удар или изстрел, да намирате прикритие и т.н. Понякога обаче е много по-трудно да се прицелите, особено на далечно разстояние.
Съвет – вгледайте се внимателно в противника ви с помощта на V.A.T.S. Държи ли граната или има такава на препаската му? Да? Тогава се прицелете собственоръчно в нея и се насладете на една брутална експлозия!

cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на **номер 1915**

(за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси:
тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201

B

Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190
Brothers In Arms: Hell's Highway ... cheat245

C

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty: World at War ... cheat248
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
Clive Barker's Jericho ... cheat235
Comandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236
Crysis Warhead ... cheat246

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fallout 3 ... cheat249
Far Cry ... cheat149
Far Cry 2 ... cheat247

G

Gothic 3 ... cheat142
GTA IV ... cheat251
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground control ... cheat144

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Imperium Romanum ... cheat241

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights ... cheat227

K

Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Left4Dead ... cheat254
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Lost: Via Domus ... cheat240

M

Mafia ... cheat98
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mass Effect ... cheat242
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medal Of Honor: Airborne ... cheat225
Medieval 2: Total War ... cheat107
Mercenaries 2 ... cheat244

N

Need for Speed: Undecover ... cheat253
Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer ... cheat228
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

Overlord ... cheat220

P

Painkiller: Overdose ... cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat252
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sid Meier's Pirates ... cheat49
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldier of Fortune: Payback ... cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Spore ... cheat243
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72

T

Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Godfather: The Game ... cheat29
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2: Bon Voyage ... cheat223
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
Tomb Raider: Underworld ... cheat250
Two Worlds ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12

W

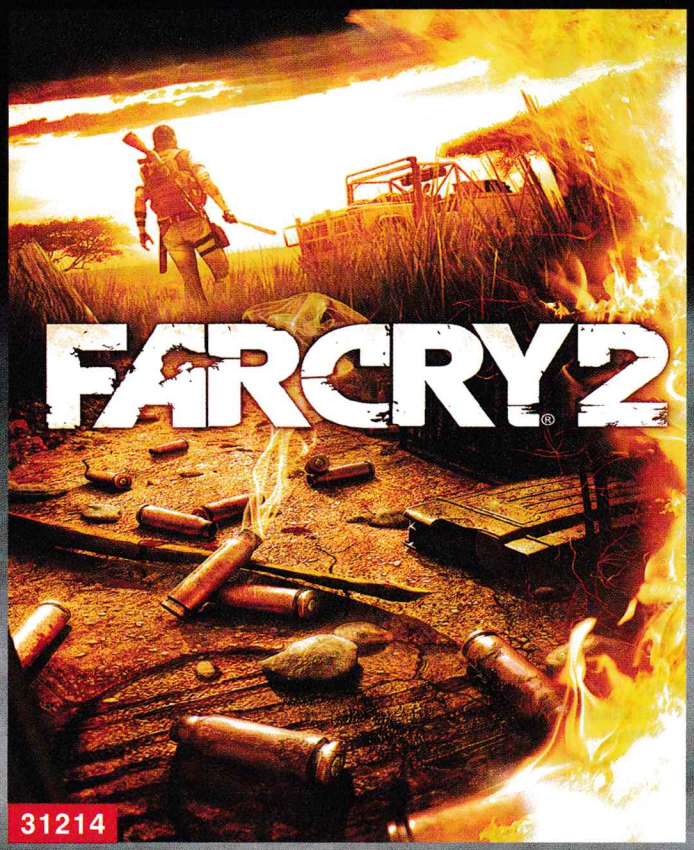
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
Warcraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9
World in Conflict ... cheat229

X

X3: Reunion ... cheat10

Z

Zoo Empire ... cheat11



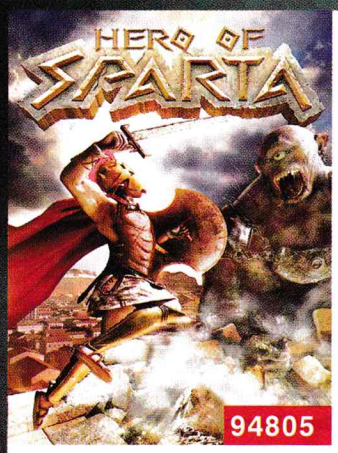
Не е изненадваща скоростта, с която Gameloft портнаха FarCry 2 за мобилни телефони. Компанията отдавна си има партньорство с Ubisoft и всички успешни франчайзи на европейския гейм-гигант биват бързо премествани от монитора на дисплея на GSM-а. FarCry 2 е един доста успешен порт, следващ едно към едно сюжета и сетинга на оригиналната игра.

Като неназован наемник, трябва да издирите и спрете житейския път на търговеца на оръжия Чакала. За целта разполагате с пистолет, калашник, мачете за бой от близко разстояние и снайпер. Ще изпълнявате мисии за двете враждуващи армии в Африка, ще печелите диаманти, а с последните ще си купувате лекарства против малария и амуниции за оръжия. Управлението е доста добро, избраната от дизайнерите изометрична перспектива дава достатъчен поглед над бойното поле, а системата от автоприцел и прикрития действа ефектно. Въпреки че понякога може да ви направи проблем и да ви накара да се прицелите в най-неправилната посока. Мисиите са директен копи-пейст от тези в компютърната и конзолните версии на играта, разчупени са и често се сблъсквате със скриптирани ивенти, което дава допълнително динамика на заглавието. Графиката обаче е слабото място на играта, но може да се преглътне, освен това върви плавно дори на послабички жисиеми (така е - хардуерът при тутурутките също е важен.)

ОЦЕНКА: 100%

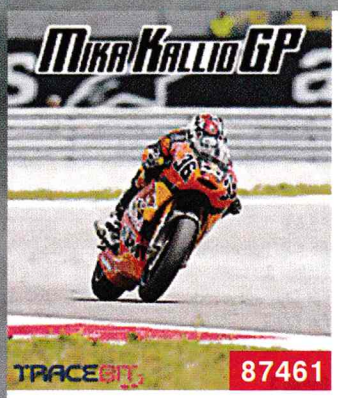
gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

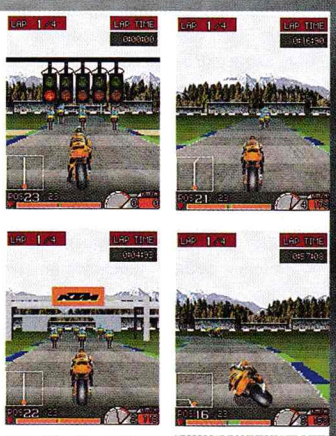
ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



Какво правиш, когато разполагаш с успешен енджин под ръка? Изстисквaш го до дупка (справка Quake 3 машинката). Hero of Sparta е разработен на базата на графичната платформа, използвана в мобилното фентъзи приключение Might and Magic 2. Играта предлага доста красива двуизмерна графика, с високо ниво на детайли на персонажите и бекграунда, погледнати от изометрична перспектива. Сюжетът ни отвежда в Древна Спарта - града на мъжете-воини в античния свят. С ръка на сърцето - Hero of Sparta е пълен концептуален rip-off на God of War, но е забавен такъв. Играта е изцяло екшън ориентирана със съвсем плахи ролеви елементи. С течение на времето и напредването из сюжета ще се преборите с цяла орда митични и фентъзи същества, ще развивате уменията си и ще научавате нови комбота. Ще подобрявате оръжията и бронята си, а на финала ви чака един от най-грозните монстри в историята на гейминга. Играта е дълга, с добре развит сюжет и прилично количество екшън, за да поддържа интереса ви доста дълго.

ОЦЕНКА: 95%





Честно казано, никога не съм чувал за Мика Калио, но от друга страна никога не съм бил и кой знае какъв фен на мото-спорта. Но съм фен на добрите игри. Mika Kallio GP е такава, уви, малко е закъсняла с излизането си и може би няма да успее да се пребори за достойно място в сърцата на феновете покрай новата линия триизмерни мобилни игри. Играта е моторен рейсър, и то труден - за това, ако разполагате с мобилен с неудобна за гейминг клавиатура, забравете за нея - всяко погрешно движение, дори най-малкото води до преобръщането ви и загуба на пистата. Ще вратите поничкі по най-известните писти от мото шампионата, а всяко състезание ще трябва да преборите още 7 моториста. Графиката е семпла и в същото време добре симулираща триизмерност, въпреки че си е откровено 2D. Добрата страна на трудността е, че ще прекарате с играта седмици, ако искате да я разпердушините до край.

ОЦЕНКА: 40%

SMS НА НОМЕР 1819

С КОДА НА JAVA ИГРА, ВИДЕО, АНИМАЦИЯ ИЛИ МЕЛОДИЯ

ЗАБАВНИ ПРАЗНИЧНИ МИНУТИ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

видео

EG84054 EG45584 EG50097
EG92375 EG36490 EG56958
EG15493 EG53354 EG26157

теми

EG14162 EG46849 EG14925
EG51788 EG66113 EG88881
EG93135 EG94482 EG67336

анимация

EG52303 EG91134 EG76079

НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО

real tones

GREEK

ANTIPAS	GETA LEFTA	EG11540
CHRISTOS KYRIAZIS	EPIMENO	EG74626
GREECE TRADITOINAL	BARBAQNI	EG43879
GREECE TRADITOINAL	O HOROS TOU ZORBA	EG54845
LEFTERIS	MAGAPAS	EG70727
PANTAZIS	SAGAPO	
NEKTARIOZ	SEMMAT	EG19425
ZFIRAKIZ		
NOTIS	EOMA MOY	EG96060
SFAKIANAKIS	(SO MAMU)	
VASILIS KARRAS	APOKLISTIKA	EG54928
ZFIRAKIZ	MOI TOPAVE	EG46025
SABRINA	ENA ENA	EG13514

WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS	EG78519
O CHRISTMAS TREE	EG12643
JINGLE BELLS	EG86827
THE CHRISTMAS SONG	EG62169
SANTA CLAUS IS COMIN` TO TOWN	EG31911
O HOLY NIGHT	EG36166
LET IT SNOW! LET IT SNOW!	EG55771
WHITE CHRISTMAS	EG76504
IT MAY BE WINTER OUTSIDE	EG48490

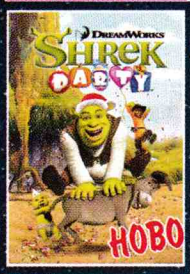
MUSIC 4 yOU
настроение за теб!

БЪЛГАРСКИТЕ ХИТОВЕТЕ

МИРО	CALL ON ME	EG23386
МИРО	АВГУСТ Е СЕПТЕМВРИ	EG17131
МИРО	В ЕДНО ОГЛЕДАЛО	EG48744
МИРО	ГУБЯ КОНТРОЛ-remix	EG16447
МИРО	НИРВАНА	EG67009
МИРО	НЯКОГА ПРЕДИ	EG56085
МИРО И АНЕЛИЯ	ЗАВИНАГИ	EG29771
ГРАФА И М.ИЛИЕВА	КРАДЕНА ЛЮБОВ	EG11527
ГРАФА И М.ИЛИЕВА	ЧУВАШ ЛИ МЕ	EG62606
ДОНИ И НЕТИ. ЛЮБО. М.ПОПОВА. ГРАФА	ПОМОЩ. ОБИЧАМ ТЕ	EG93508
ЛЮБО	ЗАБРАНЕНА ЛЮБОВ	EG29795
МАСТИЛО	ЛЮБОВТА	EG11608
АКАТА И ДИЧО	ПЪТУВАМ	EG94545
СЛЕНТ	МОЙ СВЯТ	EG78091

JAVA games

adventure



НОВО

EG44523

СИМПАТИЧНИЯТ ЗЕЛЕН ШРЕК СЕ ЗАВРЪЩА С ВСИЧКИТЕ СИ ПРИЯТЕЛИ!

Помогни на Шрек и приятелите му в решението им да спасят най-големите празници, включително Коледа и Нова година. Мини през 12 нива и изживей незабравими минути с приказните герои! Открий скритите коридори и отключи бонус нивото!

НОВИТЕ ПРИЛЮЧЕНИЯ СА ПРИ ТЕБ

НОВО

EG23268

ИЗКЛЮЧИТЕЛНА ИГРА С МНОГО ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА

НОВО

EG94805

КОЖЕНОТО ОКО СЕ СБЪЛСКВА С УСЛОЖНЕНИЯ

EG60943

ИЗБЕРИ СЪДБАТА СИ!

EG55037

НОВО

ПОМОГНИ МУ, ТОЙ НЯМА ДА СЕ СПРАВИ САМ

EG21610

НОВО

НАЙ-ЯКАТА МАГИЧЕСКА ИГРА

EG59030

action

ПРИСЪЕДИНИ СЕ КЪМ НАЙ-ДОБРИТЕ БОЙЦИ ОТ АЛФА ОТРЯДА

EG33379

НОВО

ТИ СИ ЦАРЯ НА УЛИЦАТА!

EG23350

ЧЕРНАТА АКУЛА СЕ ЗАВРЪЩА С ТРИИЗМЕРНА СЛАВА

EG80305

забавни

EG19353

EG37173

АБСОЛЮТНА НЕОБХОДИМОСТ, КОЯТО ЩЕ ПОМОГНЕ ПРИ ПЪТУВАНЕТО ТИ!

БЪДИ БЪРЗ И ВНИМАТЕЛЕН

EG26805

КОНТРОЛИРАЙ УСПЕШНО ТЕГЛОТО СИ

EG92659

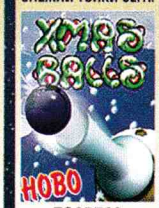
arcade

ТЕСТВАЙ ЧУВСТВО СИ ЗА РИТЪМ ПО НАЙ-ЗАБАВЕНИЯ И ЛУД НАЧИН В ДИСКО КЛУБ

НОВО

EG33648

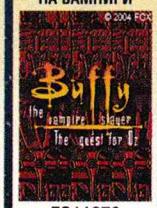
ДА СЕ ЗАМЕРВАМ СЪС СНЕЖНИ ТОПКИ СЕГА!



НОВО

EG95769

BUFFY УБИЙЦАТА НА ВАМПИРИ



EG11676

puzzle

ЗАПОВЯДАЙ В ЛАБОРАТОРИЯТА ПО ФИЗИКА

EG99554

ЗАРЕДИ МОЗЪКЪТ СИ ОСВОБОДИ СТРЕСА!

EG22334

ТАЗИ ИГРА ЩЕ ТЕ ПРЕДИЗВИКА

EG72568

SEXY

НОВО

ПОДАРИ СИ СЕКСИ ПОДАРЪК ЗА ПРАЗНИЦИТЕ!

EG46021

НОВО

ПРАЗНИЧНО НАСТРОЕНИЕ СЪС СЕКСИ МОМИЧЕТА!

EG32239

НОВО

НАМЕРИ СВОБОДНО ВРЕМЕ ЗА ТОВА ЯКО ПАРЧЕ!

EG27594

НОВО

МОМИЧЕ ЗА ТВОЯ GSM!

EG46022

ТРОЙКА ПРИЯТЕЛИ ЗА ТЕБ

НОВО

EG80149

СЪБЛИЧАЙ ГИ БАВНО

EG91179

ЗАБАВНО Е! СЕКСИ Е! ЗАВЛАДЯВАЩО!

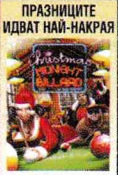
EG72690

sports

ИСТИНСКИ КЪРВАВ ДВУБОЙ!

EG33385

ПРАЗНИЦИТЕ ИДВАТ НАЙ-НАКРАЯ



EG15696

ПЛАНИРАЙ ТАКТИКИТЕ!

EG66771

СНОУБОРДЪТ ЩЕ ТЕ ПЛЕНИ!

EG36375

ТОВА Е ОТБОР ЗА ТЕБ!

EG43322

ЗАПОВЯДАЙ НА АРЕНАТА

EG34907

ТИ СИ В ОТБОРА НА НАЙ-ДОБРИТЕ!

EG58785

ЛУДО СЪСТЕЗАНИЕ ПО УЛИЦИТЕ НА ГРАДА

EG53621

НОВО

АКО ИМАШ ВРЕМЕ! ИГРА ЗА ТВОЯ GSM

EG82603

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

ПОСЕТИ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ВЕСЕЛИ ПРАЗНИЦИ

SMS НА НОМЕР 1819

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ!

FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM

ВСЕКИ ПОРЪЧАЛ ПОЛИФОНИЧНА МЕЛОДИЯ, JAVA ИГРА, TRUE ТОН, ЦВЕТНА КАРТИНКА, АНИМАЦИЯ, ВИДЕОКЛИП ИЛИ ТЕМА, ПОЛУЧАВА FUN ПРОДУКТ АБОНАМЕНТ И В ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА 4 СЕДМИЦИ ЩЕ ПОЛУЧАВА СПЕЦИАЛНИТЕ НИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ. АБОНАМЕНТА СЕ АКТИВИРА С ПОТВЪРЖДАВАНЕ НА ПОРЪЧКАТА И МОЖЕ ДА СЕ СПРЕ ПО ВСЯКО ВРЕМЕ С ИЗПРАЩАНЕ НА SMS С ТЕКСТ STOP НА НОМЕР 1917. ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1917 Е 0,30 ЛВ. С ДДС ЗА М-ТЕЛ И ВИВАТЕЛ, И 0.29 ЛВ. С ДДС ЗА ГЛОБУЛ.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ГО НАКРАЯ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADE MARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

Ревю
Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Atlus**
Създател: **Atlus**
Платформа: **PS2**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Кой казва, че в PS2 няма още хляб?

Persona 4

Atlus не е ново име за почитателите на ролевия жанр, пък било то и само заради последните две издания от поредицата Persona. Persona 3 и Persona FES (значително подобрено издание на Persona 3) бяха превъзнасяни до небето като едни от най-добрите RPG игри, създавани някога, при това с пълно право. Скоростта, с която работят Atlus, е не по-малко впечатляваща от другите им таланти, тъй като новото, четвърто издание се появи на бял свят малко по-малко от година след излизането на своя предшественик.

Действието на играта ни прехвърля този път в малко, задрямало провинциално градче на име Инаба. Главният герой, ученик на гимназиална възраст, е изпратен там, за да живее за известно време с чичо си, детектив в местното полицейско управление. Действието се развива мълниеносно часове след пристигането му с откриването на трупа на млада жена, убита по мъчителен начин. Много скоро започват да изчезват мистериозно и други хора, които след това стават жертва на зловещи убийства. Изцяло в духа на поредицата всичко отново се свежда до прословутия Свят на сенките, намиращ се всъщност (буквално) отвъд телевизионните екрани. В играта се намесва и мистериозно ТВ предаване, наречено Midnight Chanel, което се излъчва само в дъждовни нощи, а телевизорът ви може да го улови само ако е... изключен! Предаването, което претендира, че уж търси подходящи партньори в любовта, всъщност показва поредната жертва, малко преди тя да изчезне. Нашият главен герой и неговите приятели са единствените, които могат да решат загадката и спасят тези хора, преди да е станало твърде късно. За тези, които никога преди не са се докосвали до игра от поредицата, бързам да уточня, че Persona 4 всъщност е един доста стандартен (в най-добрия възможен смисъл) dungeon crawler. С други думи основното ви занимание ще бъде обикаляне из „подземия" (в случая – различни светове от телевизионния ад) заедно с останалите членове на „парти", изтребване на чудовища и босове и вдигане на „левъла". Казвам всичко това, за да успокоя онези, които (не без известно основание) имат едно на ум за „японските игри". И за да съм още по-конкретен – не е нужно да сте дори бог знае какви фенове на жанра (камо ли на японските ролеви игри в частност), за да се влюбите в тази игра. Просто, все пак, трябва поне малко да ви изкушава идеята. Оттук нататък ви чака едно от най-завладяващите и оригинални игрални приключения, с които някога сте срещали.

На практика оригиналността на замисъла не идва от някаква революционна геймплей механика. Изненадата идва по-скоро от начина, по който авторите са „завъртели" стандартните елементи на жанра. Например – за да спасят изгубените в Света на сенките, вашите герои се нуждаят от различни умения за общуване. Основните умения в Persona 4 са – Expression (изражение), Understanding (разбиране), Diligence (усърдие), Knowledge (познание) и Courage (смелост). Макар на практика да става въпрос по-скоро за подмяна на имената на вече доста поизтърканите „Agility", "Strength", "Dexterity" и прочее, всичко това е повече от добре дошло и се вписва чудесно в останалата част от измисления свят на играта. Разбира се, с това свежите идеи в Persona 4 далеч не приключват – просто това е един от най-бързите примери, които мога да ви дам. Колкото до старите фенове на поредицата – P4 крие не една и две изненади, до една приятни, поне според мен.

Променени са някои основни геймплей елементи като например премахването на ограничението във времето, което можете да прекарате в даден "dungeon". Освен това за пръв път в поредицата (не е за вярване, знам) вече можете да контролирате всеки от членовете на „партито" си. Е, крайно време беше! Списъкът не приключва тук, но не се притеснявайте – това е все така играта, която помните и обичате, но този път още по-добра.

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **UbiSoft**
Създател: **UbiSoft**
Платформа: **PS3, X360, PC**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

За лудостта на смелите...

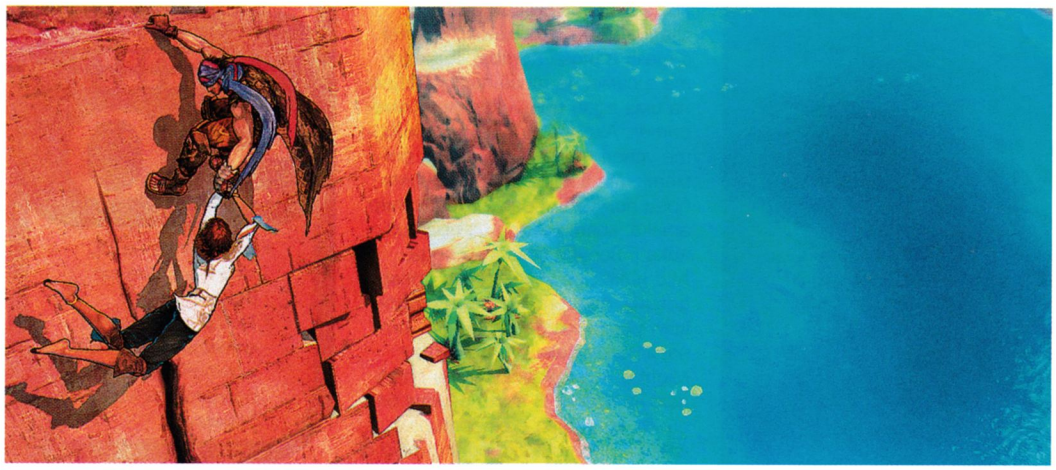
Prince of Persia

Още не мога да повярвам, че UbiSoft го направиха! Игра без нито един "GAME OVER"?! Опитвам се да намеря адекватна аналогия извън света на игрите... но не успявам. Всъщност, кой – по дяволите – е казал, че в игрите трябва наистина да се умира? Никой, разбира се. Просто през годините това се е превърнало в такова „изсечено в камъка" клише. Аз самият бях леко (че и не чак толкова) изумен, след като близо два игрални часа така и не стигнах до „заветния" екран, последван неизменно от най-досадния надпис в гейминга – "LOADING...". Нямаше още разходки по менюта със сейвове, тъпи въпроси от сорта на „ама наистина ли искате да презапишете", и прочее. И това е... лошо? Не мамка му, просто е адски неочаквано. И ако вече съм ви загубил някъде по завоите, нека поясня – в новото издание на Prince of Persia вашият герой просто не може да умре. Въпреки всичките главоломни акробатики (по-главоломни от всякога), въпреки битките с ужасни чудовища, той просто НЕ МОЖЕ ДА УМРЕ. Грешките му (т.е. вашите грешки), дори най-фаталните, не водят до нищо повече от мигновено връщане до последния чекпойнт, който почти винаги е на не повече от броени секунди геймплей. Обяснението? В своето приключение новият персийски принц е следван неизменно от чаровна спътница на име Елика, принцеса и нещо като магьосница (макар че второто определение не се споменава никъде в играта). Всеки път когато принцът се издъни, принцесата го измъква от бездната по магически начин.

Така стоят нещата и в битките, които този път (о, нова ерес!) са само „един на един" – миг преди врагът да нанесе фаталния удар, Елика застава на пътя му и връща шансовете на нашия главен герой. Не знам дали е възможно да си представите какво точно означава всичко това без да сте опитали играта на живо. „Революция" е изтърканото определение, което ми се върти из главата. Както и да го наречете, от вас ще се изисква доста по-разчупено геймърско мислене, за да приемете новата формула на UbiSoft. Това обаче показва още колко закостеняла (да не кажа – задръстена) е станала представата ни за „добър геймплей" през годините. Нека сега да кажа, че времето, прекарано с последното издание на хитовата поредица, беше едно от най-запомнящите се в живота ми като геймър. Преди всичко на човек му трябва известно време, за да повярва, че всичко, което се случва пред очите му, е графика в реално време. Каквото и да си говорим, дори в жестоката конкуренция напоследък, просто няма игра, която би могла да мери сили във визуално отношение с Prince of Persia.

И въпросът не е просто в безупречното изпълнение. Отново бедната ми глава се бори отчаяно за намирането на българския еквивалент на "artistic design" и за съжаление най-близкото съответствие, което ми хрумва, е „художествено оформление". Та художественото оформление на играта е наистина изумително, при това още на идейно ниво. Колкото до историята и фикцията на играта... е, аз лично бих си пожелал нещо малко по-добро, но моите претенции на този фронт са най-вероятно прекалено завишени. Новият Принц например можеше да има повече... как да кажа... характер. Това обаче се компенсира, поне до някъде, от присъствието на Елика и нейното собствено очарование. Връзката между двамата главни герои можеше и да е и по-дълбока и интригуваща, особено като се има предвид, че първообразът определено е култовият Ico за PS2. Но за какво са продълженията, в края на краищата? Аз вярвам, че първата игра от новата трилогия поставя достатъчно солидна основа за наистина впечатляващо развитие. И така, ако сте сред твърдия електорат на поредицата, поемете дълбоко въздух, зарежете предразсъдъците си и дайте шанс на новото издание. Няма да съжалявате!

Ако ли пък сте новобранци в света на Prince of Persia, или дори новобранци в света на игрите - не се колебайте! Тази игра категорично няма да ви остави безразлични. Аз пък се моля този невероятно смел, заслужаващ бурни адмирации опит на Ubi да не се окаже вик в пустиня.



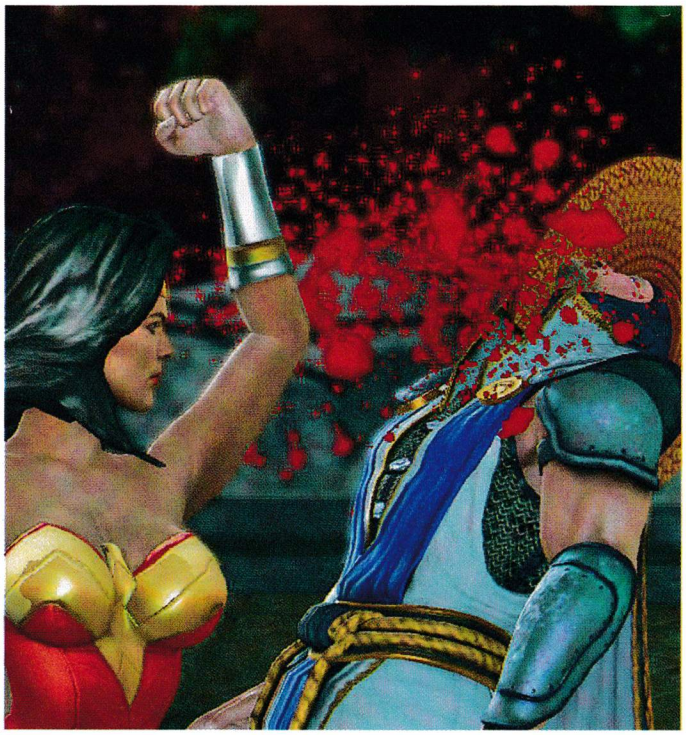
Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Midway**
Създател: **Midway**
Платформа: **X360, PS3**
Играчи: **1-2**

Ивелин Г. Иванов

Свежа вълна в каталога на EA

Mortal Kombat vs. DC Universe

Още в предварителния преглед на играта подхвърлих, че това едва ли е най-очакваната комбинация от герои. Трябва веднага да призная, че комбинацията МК и DC всъщност работи доста добре. Странно... Все пак допускам, че някой от "die hard" феновете на DC вселената може да се почувстват леко некомфортно от някои гледки в новия МК. Е, хайде чак пък толкова!
Като забравим за нежните души сред комикс феновете, МК vs. DC е повече от солидно заглавие, макар и не точно „мигновена класика", както обичат да казват колегите от англоезичните издания. Като начало новото издание от култовата поредица си е МК до мозъка на костите. Доста мрачна като цяло атмосфера, ултра насилие (поне на моменти) и като цяло всички, превърнали се в запазена марка елементи на геймплея. Всичко това с уговорката, че става въпрос за МК от новото, 3D поколение. Някои прегърнаха с готовност прехода към тримерни арени и придвижване, други не спряха да мрънкат как това убивало очарованието на играта. Въпрос на вкус, мен ако питате. Така или иначе – промяната е необратима, така че по-добре почитателите на двумерните тупалки да свикват.
МК vs. DC предлага няколко различни „режима" на придвижване, ако можем да ги наречем така. Като начало Ди-пада служи за скок, клякане, придвижване напред и назад. Левия аналогов стик осигурява придвижването в тримерното пространство. И накрая, ако задържите левия спусък и използвате „нагоре" и „надолу", това ви позволява да правите крачка успоредно в ляво и в дясно, или „страйф", ако щете. Тази опция, между другото, е може би най-обсъжданата в новото издание, защото доста хора твърдят, че това на практика прави всички атаки от разстояние почти неизползваеми. Говорим си за ледените атаки на Subzero, крещящите черепи на Shang Tsung, „жилото" на Scorpion и прочее. Пак ще повторя – въпрос на вкус.
Нововъведенията в МК vs. DS са общо четири – Klose Kombat, Free Fall, Rage и Test Your Might. КК режимът се активира с натискане на левия Shift (или „bumper", ако предпочитате). Камерата се приближава в близък план върху бойците и този, който е активирал режима, започва да натиска един по един екшън бутоните на геймпада. За да се защити, другият участник трябва да натисне почти едновременно същия бутон, което си е чиста проба въпрос на отгатване и донякъде на добра реакция. Когато това все пак се случи, резултатът е излизане от режима и връщане към обичайната гледна точка. Free Fall следва, когато бойците достигнат ръба на настоящата арена и паднат от него. Докато са във въздуха следва миниигра, много сходна с тази в Klose Kombat. Разликата е само, че този път на екрана има един допълнителен измерител. Ако някой от участниците успее да го запълни над отметката в средата, неговият боец получава правото на супер атака, която запраща противника с всичка сила към пода. Ако никой не успее да го докара дотам, боецът, който е отдолу към момента на падането, отнася целия демидж. Test Your Might е възможен само на определени арени. В този режим боецът, който го е стартирал, грабва противника си и с него в ръце разбива серия от стени. Докато трае упражнението, всеки от участниците трябва да налага с бясна скорост бутоните на геймпада си, опитвайки да премести показателя на измерителя, появил се на екрана, в половината на своя противник. Накрая конзолата решава какъв демидж точно да „присъди" на победения – в границите между 0 и 30 процента.
Rage принципно позволява този, „напълнил" пръв съответния измерител, да стане за известно време неуязвим за атаките на противника, като в същото време вдига сериозно демиджа на собствените си атаки.
Въпрос на повече изиграно време, както и на капризите на феновете, разбира се, е дали новите елементи в МК ще сработят. Аз лично, като умерен почитател на жанра и поредицата, си прекарах повече от добре.



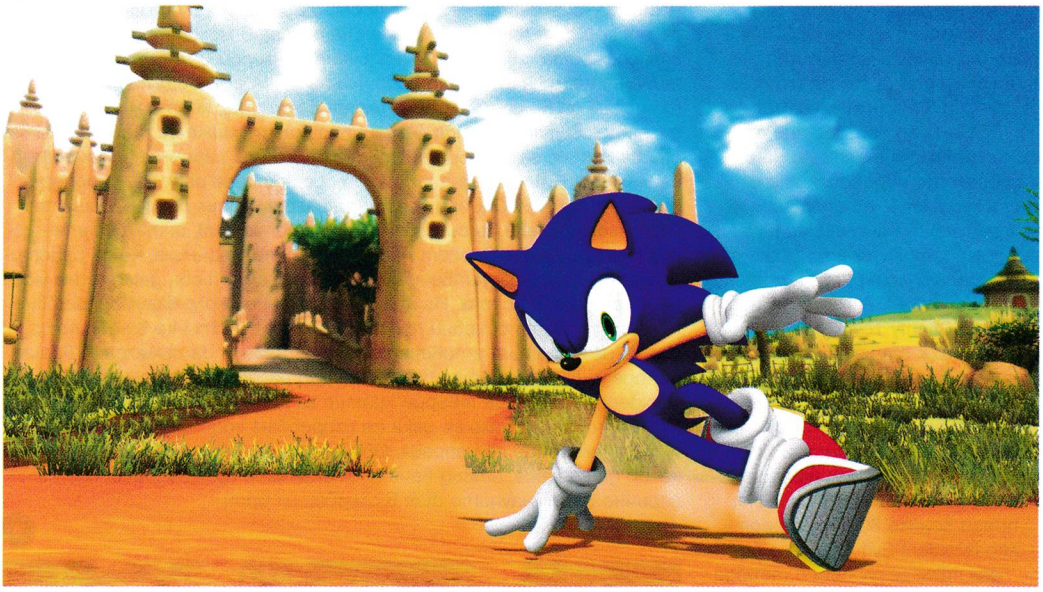
Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Sega**
Създател: **Sonic Team**
Платформа: **PS2, PS3, Wii, X360**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Бедни ми Sonic – аз те познавах

Sonic Unleashed



Принципно в идеята за вдъхване на нов живот в една или друга гейминг класика няма нищо лошо. Вижте какво се случи на Prince of Persia, да речем! Всъщност примерът със Super Mario е доста по-удачен. Защото на времето те двамата със Sonic кажи-речи деляха трона на най-популярни конзолни персонажи. Mario си е все още там. Виж Sonic... при него нещата стоят малко по-иначе. И не, че синият свръхзвуков таралеж е погрознял и се е сбръчкал с годините. Просто трите измерения продължават да са му твърде непривични.
Първото издание на Sonic за конзолите от ново поколение, кръстено просто Sonic The Hedgehog, беше абсолютно недоразумение. Легендарният някога Sonic Team очевидно го беше закъсал за 3D идеи до степен на пълна безпомощност. Всъщност им липсваше само една идея, най-важната – как, по дяволите, да пренесат оригиналната 2D геймплей концепция в света на трите измерения. Новото издание, Sonic Unleashed, всъщност се справя не зле именно по тази линия. Като изключим някои поносими проблеми с камерата, дизайна на нивата и управлението, първата една трета от играта, кръстена Daytime, всъщност е доста забавна. Авторите са успели да докарат доста прилично усещането за движение с мълниеносна скорост из тримерен свят с всичките (е, почти всичките) екстри, които предлагаше класическият 16-битов Sonic.
Имам чувството обаче, че някъде на средата на работния цикъл Sonic Team са се тупнали по челото – ей, ама ние май ще трябва да се сбъркаме от работа, за да избачкаме достатъчно 3D, с което да напълним нивата на тая игра! Което си е така, така си е. Движението с подобна скорост си има и един мъничък недостатък – Sonic покрива огромни пространства за нула време. И ако в 2D, при смехотворните резолюции от едно време, това си беше бял кахър, то за една игра от ново поколение ситуацията е коренно различна.
Така-а, какво да направим? А, сетихме се! Ще разделим играта на три части, като тичане с газ до ламарината ще има само в първата част. Така ще намалим значително досадното бачкане по тия гигантски нива. Супер! ... Добре де, ама какво ще прави Sonic в другите две части? О, това е лесно – ще го направим екшън герой. Да, малко е тъпо точно сладур като него да раздава нон-стоп шамари...
Ами дайте тогава да го преобразим в нещо. Какво ще кажете за... върколак? Всъщност не върколак ("werewolf" – бел. авт.), а "werehog" („таралежолак", еха! – бел. същия). Освен това ще кръстим тази част на играта "Nighttime" – така де, нали върколаците излизат нощно време. ОК, значи е решено.
Тук идва ред и на моя милост, автора на това ревю, да се включи. Момчета, вие луди ли сте?! Какво общо има гореописаната глупост с добрия стар Sonic? Той да не е Дейвид Хазелхоф, дето на времето се опита да направи и без друго тъпия до болка Baywatch още по-тъп, като се преквалифицира от спасител в детектив по паранормалните явления? Види се, че трябва да сте били доста отчаяни. И в случай че се чудите – НЕ, на нас старите фенове на поредицата това НИКАК не ни се харесва!
Моля ви, не ме карайте дори да споменавам последната трета част от Sonic Unleashed, озаглавена "Adventure". Вместо „приключение", тя би трябвало да бъде кръстена „ску-ууу-ка", или просто „безумие".
Да видим сега – дали ви препоръчвам да си купите тази игра... Ами да, защо не. Стига да нямате нищо против да се сдобиете с 2-3 часа що годе сносен геймплей на цената на пълна игра, която би трябвало да ви предложи (поне) три пъти повече.

Геймплей тест, 1-ва част
Жанр: **Ужаси/Оцеляване**
Издател: **Сарсот**
Създател: **Сарсот**
Платформа: **X360, PS3**
Играчи: **1-2**
Премиера : **13 март 2009**

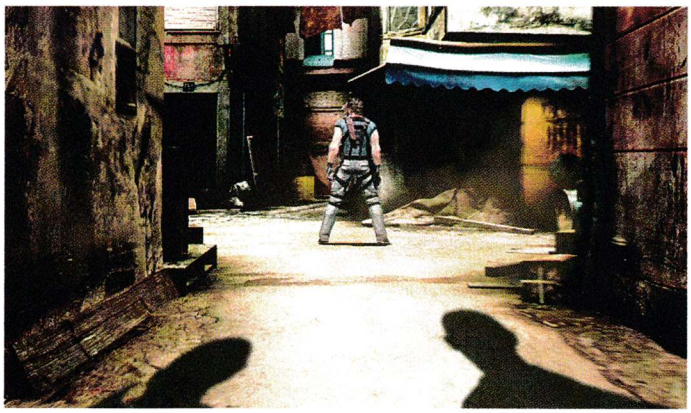
Ивелин Г. Иванов

Сарсот вдигат летвата

Resident Evil 5

Май не ни се беше случвало в конзолната част на PC Mania да се радваме на предварителен ексклузивен геймплей тест. Уви, нещата не са се променили твърде – големите геймдивелъпъри и издатели все така не дават и пет пари (по обясними причини) за родните специализирани издания. Шансът ни дойде с факта за „изтекло" демо, което е било пуснато свободно в японския Xbox Live и след това (ако съм разбрал правилно) - свалено по неизвестни причини. Странно наистина защо въпросното демо е трябвало да бъде изтеглено и защо въобще не се е добрало до европейските или щатски сървъри. Първо – този сравнително малък, но достатъчно представителен отрязък от играта е озвучен на английски. И, второ – Сарсот могат само да се гордеят с това, което може да се види в него. Демото предлага както сингъл плейър, така и кооперативен режим на разделен екран, който – уви – нямах време да тествам. Нивата са две - Public Assembly и Shanty Town, което си е повече от щедро за демонстрационен отрязък от игра, по която освен всичко останало ще се работи поне още четири месеца. Public Assembly ни праща в прашно, свръхмизерно селце от африкански тип, започвайки със смразяваща междинна анимация, в която ставаме свидетели на гротескна публична екзекуция. Нека преди всичко ви предупредя – ако Resident Evil 4 ви се е видял твърде зловещ и твърде изпълнен с насилие, то по-добре пропуснете това демо и дори самата игра, когато евентуално се появи на пазара. RE5 определено не е за хора със слаби сърца или... стомаси. Определението „ултра-насилие" не е преувеличено и на йота. Не казвам това с упрек към Сарсот. Според мен, след като играта е с правилно възрастово ограничение („18+" най-вероятно), всеки решава за себе си дали да поеме риска. На мен лично, като човек, навършил пълнолетие преди около 110 години, новото Resident Evil издание ми харесва точно такова, каквото е. Не му е сега времето да обяснявам защо това не ме прави (не задължително поне) садист и психопат. Просто се считайте предупредени - не допускайте децата си (или по-малките си братя или сестри) до тази игра.

Аз, разбира се, няма да се впусна в преразкази по картинка. Идеята е по-скоро да споделя усещането си от геймплея, а не да ви разкривам някакви „секретни" тайни около сюжета на играта. Първото нещо, което ме порази, бе колко добре изглежда RE5. Не, наистина – очаквайте нещо не просто сравнимо, а осезаемо по-добро от кой да е third person action на пазара в момента. Детайлите, атмосферата, движенията на главните герои и NPC-тата са наистина на ново качествено ниво. Но не това е най-важното, за което искам да ви спомена. Геймплеят е нещото, което ме изпълни с далеч по-светли чувства. Принципно (както можеше и да се очаква) става въпрос за усъвършенствана версия на игралната механика на Resident Evil 4. С една малка, но съществена разлика – кооперативният геймплей. Дори когато играете сингъл плейър, вашата партньорка Шева ви създава усещането, че жив, интелигентен човек пази гърба ви. Сарсот на няколко пъти уточниха, че са работили здраво върху изкуствения интелект и след това демо аз не мога да не се съглася с тях. На практика именно около взаимодействието между двата основни персонажа се гради всичко в новото издание. И резултатът е повече от впечатляващ. За съжаление времето преди излизането на броя, в което разполагах с демото на Resident Evil 5, беше твърде кратко за по-задълбочен анализ. Освен това адски ми се иска да изпробвам кооперативния режим. И определено ще го направя. Обещавам, че ако след това има още какво да се каже, отвъд вече споменатите суперлативи, вие категорично ще го научите още в следващия брой.



Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Ива Коевска | БФЕС

10 февруари 2009 г. - сърфираш ли безопасно?

Знаеш ли какво те дебне от най-тъмните ъгълчета на интернет? Вируси, червеи, троянци – да, с тях със сигурност се сблъскваш често. Но пък те са и само черешката на тортата, от която изскачат кражби на лични данни, кибертормоз и педофили. Тази година, на 10 февруари, Европа за шести пореден път ще отбележи Международния ден за безопасен интернет. Само че няма да го посвети единствено на отговорното използване на мрежата, а ще включи и мобилните технологии. От 2004 г. Европейската комисия избира един февруарски ден, за да отпразнува борбата с рисковете и опасното поведение в интернет. Всяка година в инициативата се включват все повече страни и през 2009 г. България отново ще отбележи Международния ден за безопасен интернет. Включи се и ти на http://safenet.bg. Покажи колко знаеш и спечели наградата на международната мрежа за Интернет безопасност INSAFE.

Партньори: SAMSUNG PERSY ЕВРОКОМ кабел CANYON

GIGABYTE™

Георги Панайотов, Пламен Димитров

Съвети от Gigabyte за писмото до Дядо Коледа

Коледа и Нова Година са на прага ни, а вие още не сте избрали подарък за компютърния гийк близо до вас? Засрамете се - и гийковете са хора! За щастие никога не е прекалено късно да свършите тази работа и PC Mania, както винаги, ви предлага избор на някои от най-добрите продукти на пазара. Досега Gigabyte бяха известни преди всичко с висококачествените си дънни платки, но много хора не са чували, че тази тайванска компания прави и много други джаджи. Второстепенното им производство включва монитори, телефони, лаптопи, дори цели PC-та и какво ли още не. Когато чуем Тайван, много често първата ни асоциация е занижено качество на по-ниска цена, но в случая с Gigabyte просто няма от какво да се притесняваме в тази насока. Продуктите им са стабилни и стилно издържани – дори Alienware купува различни части от тях. За този месец на покупки сме ви съставили списък от играчки, които евентуално бихте могли да оставите под елхата.

VALI COMPUTERS www.vali.bg

GIGABYTE™

HD4870x2 2 GB DDR5

2008 година се очертава като годината на Quadro концепцията при PC-тата. Четириядрените процесори вече излизат от луксозния сегмент, за да се настанят в масовия, а научни фантастики, като четири видео карти вече са възможност. Особено с Gigabyte Radeon HD4870x2 2GB DDR5. Както подсказва и името, това са две видеокарти, събрани на една платка. Два процесора Radeon HD4870, 2 гигабайта ултра бърза DDR5 RAM памет и опцията за Crossfire режим, при който, ако сложите още една такава карта, получавате четирипроцесорен видео ускорител. Не е тайна, че AMD и ATI загубиха първоначалната си засилка в категория производителност в сравнение с главните си опоненти Intel и nVidia, за това пък компенсират със силно по-ниски цени. Финалният резултат е, че за парите, за които ще си екипирате Sli машина с топ видео ускорителя на nVidia, можете да вземете 2 HD4870x2 и производителността ви да скочи не с няколко процента, а в пъти. Остава логичният въпрос - за какво ви е толкова много GPU изчислителна мощ, ако ползвате компютъра не само за игри? Отговорът отново е в съдружието между AMD и ATI. Процесорният производител предлага серия от софтуерни решения, използващи ресурсите на видео картата/картите, когато не се играе. Искате да сте отворили 45 интернет таб-а, Photoshop, Indesign, Skype, ICQ, медия плейър и в същото време да компресирате видео или аудио файлове, но не ви стига RAM? Не и ако системата си дръпне допълнително гигабайт и половина от иначе дремещия ви видео ускорител.
Китовият охладител на картата е много добър, покриващ я изцяло, като осигурява постоянен въздушен поток над чиповете, RAM-а и транзисторите. В същото време е доста безшумен за размера си и единственият проблем, който може да създаде, е при дъна с нестандартно разположение на слотовете, тъй като може да не ви стигне мястото за втора видео карта. Също така самата карта е доста тежичка (~1.5 kg) и ако сами смятате да я инсталирате, бъдете сигурни, че е закрепена изключително добре за шасито на кутията.
В момента това е най-добрата от гледна точка цена/производителност видео карта на пазара (защото реално са две на една платка). Вече не смеем и да гадаем каква ще е следващата стъпка в еволюцията на видеокартите, но добрата новина е, че след излизането на HD4870x2, nVidia драстично започна да сваля цените на продуктите си, а в тази война винаги печелят геймърите.

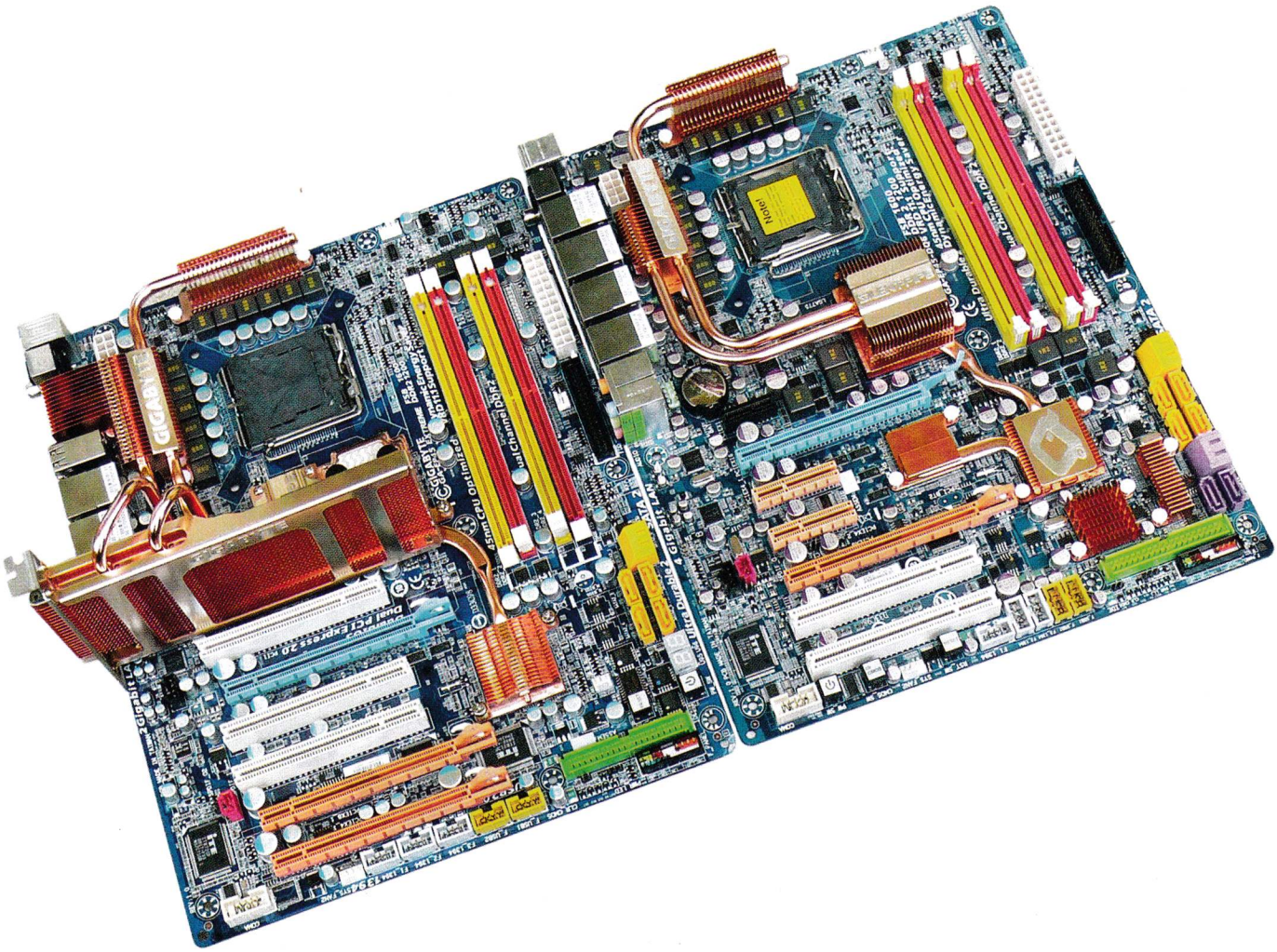
GIGABYTE™

Gigabyte EP45 Extreme

Дойдохме си на думата – дъната са това, което Gigabyte правят наистина добре. Какво прави EP45 Extreme толкова "екстремна"? Това е дънна платка, създадена специално за нуждите на овърклокърите, с много решения за намаляване на топлината. Ако искате да изстискате и последната капка от възможностите на компютъра си, EP45 Extreme ще ви помогне доста. В нея е използван последният "мейнстрийм" чипсет на Intel – P45.

Gigabyte имат навика да правят дъната си много цветни и шарени, а EP45 Extreme не се отдалечава много от тази тенденция. Особено ако използвате кутия с някакъв прозорец и неон, това създава много добър цялостен изглед на PC-то. Още при пръв поглед може да се види, че на тази дънна платка ще намерите на практика всички портове, които ще са ви необходими при работа. Долният десен ъгъл е, където се намират голяма част от приятните части, с общо шест S-ATA порта (включително два вертикални), LED лампичка за статуса на BIOS-а, бутон за включване и няколко конектора за ATX кутии. Продължавайки нататък, виждаме три PCI-E слота за видеокарти (може да се използва tri-Crossfire, макар и с по-ниска производителност в сравнение с X48). Има и три обикновени PCI слота и един PCI-E 1x в най-горната част. Над този PCI-E 1x слот може да бъде поставена специална "карта" от мед, която на практика прави цялото пасивно охлаждане като едно. Gigabyte са предпочели DDR2 поддръжка за това дъно, явно за да спестят пари на клиентите си, с което лично аз съм съгласен. До DIMM слотовете има и конектор за вентилатор – перфектен за RAM вентилатор. I/O секцията е доста богата, с общо осем USB порта, два LAN извода, 7.1 аудио и S/PDIF връзки, PS/2 портове за мишка/клавиатура, както и Clear CMOS бутон – в случай че нещо се обърка при овърклокване.

Единственият проблем, за който се сещам, е, че ако използвате някоя по-дълга видеокарта, например nVidia 280GTX, ще изгубите още един допълнителен S-ATA порт, защото видеото просто го закрива. Това обаче не е особено сериозен въпрос. Gigabyte EP45 Extreme съчетава в себе си солидни възможности за клокърите, множество аксесоари, наистина стабилни технологии и доставя цялата производителност, която очаквате от P45 чипсет.



VALI COMPUTERS

GIGABYTE™

Gigabyte W576V

От доста дълго време знам с какво и как се занимават Gigabyte, та повечето компоненти в PC-то ми са с тяхна холограмна лепенка. Но изобщо не подозирах, че освен с производство и дистрибуция на хардуер, разполагат със собствена гама от асемблирани лаптоп системи. Първият от тях, с който се сблъсках, бе нетбукът, който беше ок и очаквано добър за цената си, но някакси прекалено строг и скучен. За това подходих с известна доза скептицизъм към тествания лаптоп, който се оказа неоправдан.
Впечатленията от шасито са повече от добри. Изпълнен е изцяло в черно, от солидна качествена пластмаса с достатъчно пространство между клавиатурата и ръбовете, за да не се натоварват китките. Има HDMI порт, двумегапикселова камера и e-SATA/USB combo порт. Действано е плахо с лакираните повърхности, което е определен плюс, защото не винаги имаш времето всеки ден да почистваш от отпечатъци лаптопа си. Над клавиатурата е разположена голяма стерео тонколона със съраунд опция. Слава богу, няма био-лок, защото се оказа доста дразнеща функцията му да Alt-Tab-ва игри, всеки път когато по погрешка пръстът ти мине през него. Видеокамерата и микрофоните над дисплея (който между другото е с много добро съотношение на контраста и цветовата гама, а скоростта на реакция на матрицата се справя отлично с игри) са стандарт, както и портовете за HD карти, Bluetooth и Wi-Fi модула.
Лаптопът е изграден на базата на двуядрен Pentium Centrino 2 P8400 процесор с 2.26 гигахерца и три гигабайта RAM памет, като шасито и дъното позволяват ъпгрейда й до 8 гиги. Видеото е GeForce 9600M GS, с 512 мегабайта RAM и достатъчно сила да поеме всички нови DX10 игри. Изненадващ бе и обемът на хард диска - 500 гигабайта, при стандартни 320 в повечето модели на пазара.
Машинката героично издържа всички гейм зверства, които й изсипахме на главата. Издържа стабилно, без спад във фреймрейта или изхвърляне в десктопа заради прегряване на шасито или дисплея, което ни остави предоволни.

GIGABYTE™

Gigabyte W476V

Очевидно за много хора е изненада, че Gigabyte правят и други неща освен шарени дънни платки. Време е да разсеем това заблуждение – тайванската фирма прави доста добри преносими компютри, които дори да не могат да се сравняват 1:1 с продуктите на други фирми, по-уседнали в тази пазарна ниша, не им отстъпват с много.
W476V е малък и компактен, но доста стилен. Дребните му размери му позволяват да се побере къде ли не, така че няма да се налага да разчиствате половината си бюро, за да му намерите място. Издържан е в черно, но клавиатурата има и части от бяла пластмаса. Като удобство на ползване, той не е по-различен от други модели и се представя доста добре.
Екранът му е 14.1-инчов, а резолюцията за съжаление е едва 1280x800, което прави неприятно впечатление, ако доскоро сте работили с по-голям монитор. По-малкият екран обаче спомага за вече споменатата му компактност, така че той е перфектен за офис употреба.
Видеокартата е GeForce 9300M GS 256MB – нищо прекалено мощно, но напълно адекватно за умерено натоварване. Максимално можете да го набльскате с 8 гигабайта RAM DDR2 – повече трудно ще намерите в ноутбук. Процесорът е Core 2 Duo на 2.26 GHz с Centrino 2 технологията, а батерията държи до 3 часа работа.
Въпреки минималистичния подход към лаптопа, в него не са спестени и екстрите, които вече смятаме за задължителни в новите модели. W476V има HDMI изход за връзка с HD устройства, Bluetooth, 2-мегапикселова уебкамера и микрофон, вградени в шасито. USB портовете са само два, така че ще трябва да помислите за приоритетите си при използването им – една мишка и един USB стик ги запълват, но не е болка за умиране. Изводите за микрофон и слушалки са отстрани, което за мен е плюс.
Като цяло W476V няма да ви шашне с нещо невиждано досега, но предвид факта, че е произведен от фирма без много традиции в тази област, се справя повече от добре. Това е един напълно адекватен ноутбук за всякаква офис/студентска употреба.

VALI COMPUTERS

GIGABYTE™

Gigabyte 3D Aurora 570

Много хора подценяват компютърната кутия, мислейки, че всеки правоъгълен контейнер е ОК за съхраняване на останалите части. Замислете се обаче – бихте ли държали лаптоп за 2000 лв. в чанта за 10? Резултатът може да е много плачевен и същото е при кутиите. Освен това готината кутия е своеобразен символ на статус при по-запалените маниаци, сравнима с тунинга при лъскавите коли.
3D Aurora 570 е истинско бижу, сравнена с много от конкурентите си на пазара. Първо на първо, тя е наистина огромна, което ще ви позволи да наблъскате в нея на практика всичко. При нея идеята за вентилацията е взета наистина насериозно. Има три 120 мм вентилатора, които дори са навързани на един единствен кабел за пестене на място. Страничният панел пък представлява метална решетка, през която да може да влиза допълнителен въздух. В задната част има две дупки за тръби, ако искате да сложите водно охлаждане.
Дизайнът на цялото нещо предполага работа без инструменти – ако искате да завинтите всичко на мястото му, няма да имате проблем, но чарковете могат да бъдат закрепени и само с няколко прости пластмасови механизма. Както вече споменах, във вътрешната част има достатъчно място за всичко, а дори е намерено място и за една черна кутия, в която да държите кабели, инструменти, винтчета – каквото ви хрумне. Компютър с черна кутия в него просто няма как да е зле!
Предният панел е защитен от специална вратичка, която може да се заключва, за да избегнете недоброжелателно изключване на PC-то например. А най-интересната функция е, че кутията прожектира малко лого на бюрото ви!
3D Aurora 570 е страхотна кутия за всякаква употреба, така че ако имате някой допълнителен лев към бюджета за нов компютър – не се колебайте.

iSolo 210 GZ-AA1CB

Кой е най-важният аксесоар на PC-то? Мишката, тонколоните, клавиатурата...? Не! Кутията. Тя изпълнява две много важни функции - първо, тя е имиджът на компютъра ви. Дори и най-добрият хардуер, наблъскан в невзрачна кутия, се чувства потиснат. Тя е първото нещо, което гостите ви ще забележат и нека си го признаем - добър повод за надуване. От не толкова естетична гледна точка, кутията е екстремно важна поради простия факт, че всички компютърни компоненти стоят в нея и освен ако не сте от ентусиастите, строящи PC-та в аквариуми с олио, тя е жизненоважна за изграждането на системата ви.
iSolo 210 е с елегантен дизайн и алуминиев преден панел. Въпреки желязото в нея е екстремно лека и дава достатъчно пространство за цялата система от вентилатори, тръбички и неонови лампи, задължителни за всеки PC ентусиаст. Специализираният дизайн я прави готова за инсталирането на водно охлаждане, така че ако разполагате с такова, не е нужно да изрязвате, дупчите или завинтвате по нея. Най-готината ѝ опция за неспециалистите е възможността за манипулация с всичките ѝ компоненти и инсталацията на хардуер, без дори да се докоснете до отвертка. Има два вградени вентилатора под предния и задния панел, с опцията за добавяне на още зад страничните. Вътрешният дизайн на кутията предлага добра вентилация на всички части, дори при използването на широки кабели - проблем при доста кутии, при които заради лошо подреждане на вътрешните слотове хард дисковете или долните PCI слотове остават без възможност да "дишат". На предния панел пък ще намерите не само бутона за пускане/спиране, но и два USB и аудио порта за бърза работа с флаш устройства и закачането на слушалки/микрофон за Skype разговори, при които не искате всички в стаята да слушат.

VALI COMPUTERS www.vali.bg

Стоян Спахиев

Коледни видеоускорители

Производителите на видеоускорителни чипове запълниха някои празноти в продуктовите си линии. nVidia и ATI все още използват основната архитектура на чиповете, които пуснаха преди две години – GeForce 8xxx и Radeon HD2xxx. Чиповете претърпяха някои еволюционни промени през тези две години, преминаха през няколко производствени процеса (90nm, 80nm, 65nm, 55nm) и съответно натрупаха изчислителни блокове, тактова честота и съответно производителността нарасна съществено. От друга страна основната функционалност не бе променена – универсални Shader конвейери, поддържащи DirectX10/10.1 и съответно Shader Model 4.0/4.1. При AMD HD2xxx бяха подменени във всички класове (висок, среден и нисък) от HD3xxx и след това от актуалните в момента HD4xxx. nVidia замениха GF8xxx с GF9xxx, но в много от случаите с просто преименуване – без промяна на продукта. В момента GeForce фамилията от среден и нисък клас съдържа множеството GF9xxx модели, а във високия клас са разположени по-новите GeForce GTX чипове. Подмяна на архитектурата и нова функционалност можем да очакваме през 2009, когато ще се появят наследниците на GeForce8/9/GTX и Radeon HD2/3/4, които ще работят с Direct X11. Производителите с минимален пазарен дял S3 и Matrox също обявиха по няколко нови модели в своите пазарни ниши.

Radeon HD4000

В долния край на високия сегмент AMD добавиха Radeon HD 4830, използващ RV770 чиповете, познати от HD4850/4870, но с някои дезактивирани блоко-

КОЛЕДЕН БОНУС ПАК!

две списания + две игри
търсете от 8 декември до 31 януари

2 СПИСАНИЯ PC MANIA 2 DVD ДИСКА СЪС СОФТУЕР + 2 ИГРИ XING

ИЗВЪНРЕДНО ИЗДАНИЕ

6 ЛЕВА

PC mania
www.pcmania.bg

XING interactive

ИЗВЪНРЕДНО ИЗДАНИЕ

ИГРИТЕ И СПИСАНИЯТА СА РАЗЛИЧНИ
ВЪВ ВСЕКИ КОНКРЕТЕН БОНУС ПАК

3 800819 010316 07>

игрите и списанията са различни
във всеки бонус пак и са подбрани на случаен принцип

ве (по този начин се оползотворяват тези чипове, част от чиито блокове имат производствени дефекти или не могат да работят на по-висока тактова честота). Radeon HD4830 запазва от RV770 256-битовия интерфейс за достъп до паметта и 16-те финализиращи блока (ROP), но обработващите модули са намалени от 10 на 8 (всеки от които съдържа 16 Shader процесора с по 5 изчислителни блока или общо 640 вместо пълните 800 на RV770) и съответно текстуриращите блокове са намалени от 40 на 32. Тактовите честоти при HD4830 също са намалени спрямо тези на HD4850 – при HD4830 чипът работи на 575MHz (вместо 625 MHz), а паметта е от тип GDDR3 и работи на 900MHz/1800DDR (вместо 993MHz/1986DDR). Референтният дизайн на платка за HD4830 дублира този на HD4830 и съответно охладителят не използва пространството над съседния PCI/e слот. Предоставени са два CrossFire конектора за многоплаткова работа с до четири видеоплатки, използва се един допълнителен 6-изводен захранващ куплунг.

Двучиповите видеоплатки получиха няколко допълнителни модификации – Radeon HD4850X2 използват същия PCIe 2.0 комутационен чип като при HD4870 X2, но с по-бавните HD4850 чипове и по-бавната GDDR3 памет (вместо GDDR5). Също като при HD4870/X2, така и при HD4850/X2, тактовите честоти за едно- и двучиповите платки са еднакви и съответно Radeon HD4850X2 използва чипове, работещи на 625MHz, и памет, работеща на 993MHz /1986DDR. Също като HD4870 X2, така и HD4850X2 има един CrossFire конектор за двуплаткова работа (съответно три- или четиричипов CrossFireX режим – в зависимост от това дали се свързва с HD4800 или HD4800X2 платка), един 6-изводен и един 8-изводен конектори за допълнително захранване и охладител, заемащ пространството над съседния PCI/e слот. Radeon HD4850X2 консумира около 226 W. Вече се предлагат и всички комбинации чип/обем памет – HD4850 с 512MB/1GB, HD4870 с 512MB/1GB, HD4850X2 с 2x512MB/2x1GB и HD4870X2 с 2x512MB/2x1GB.

GeForce 9600GSO 512MB

Продукт на поредната номерационна еквилибристика на nVidia е "GF9600GSO 512MB". Досегашните GF9600GSO представляваха преименувани GF8800GS – използваха G92/b чип с 96 активни Shader процесора, 48 текстуриращи блока, 12 финализиращи (ROP) и 192-битов интерфейс за достъп до паметта (съответно с обем кратен на 384MB). Новите GF9600GSO 512MB нямат нищо общо с досегашните, а използват G94/b чипа, познат от GF9600GT, но с намален брой активни Shader процесори (48 вместо 64) и текстуриращи блокове (24 вместо 32). Всички останали параметри на GF9600GT и GF9600GSO 512MB са еднакви – 16 финализиращи блока (ROP), 256-битов интерфейс за достъп до паметта, 512MB GDDR3 памет, работеща на 900MHz/1800DDR, Shader процесори, работещи на 1625MHz и 650MHz

Sapphire Radeon HD4830 512MB

Sapphire Radeon HD4830 512MB работи с препоръчителните честоти, определени от ATI за Radeon HD4830 – чип RV770 на 575MHz и памет на 900MHz/1800DDR. Паметта е от тип GDDR3 и е с обем 512MB. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD4830 – и продуктът на Sapphire има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или четири видеоплатки и освен PCIe x16 слота има има един допълнителен 6-изводен конектор за захранване. Платката заедно с охладителя заема пространството над съседния PCI/e слот. Дълга е 21 см. Комплектацията включва: HDTV-Out кабел (компонентен), TV-Out адаптер (композитен/чинч), един преходник DVI-към-VGA, един DVI-към-HDMI (HD4000 има и вграден звуков контролер за HDMI интерфейса си), и един кабел за захранване на 6-изводен конектор от един стандартен Molex куплунг (каквито се използват за твърди дискове и записвачки), т.е. всичко необходимо независимо от типа на захранването на компютъра. Добро впечатление прави фактът, че въпреки голямото количество включени и аксесоари кутията на Sapphire, тя е точно толкова голяма, колкото да побере платката и принадлежностите.

Sapphire Radeon HD4830 512MB		
Производителност	2,4/6	По-бавна от HD4850, HD3870X2, GF9800GTX/+
Производителност в класа 200-400 лв.	4,5/6	Малко по-бързи са от GF9800GT/8800GT
Функционалност	6/6	+ DirectX 10.1 поддръжка + ускорено H.264 и VC-1 декодиране + възможност за HDMI със звук и картина
Уникалност / Специфични свойства	0,5/6	+ малко по-къса от обикновените HD4830 (по-удобна за разполагане в кутията на компютъра)
Оползотворяване на елементите	5,9/6	+ HDMI преходник + пълен комплект HD/TV-Out кабели + пълен набор захранващи кабели - няма втори DVI-към-VGA и DVI-към-HDMI преходници

PCmania mark 19.3/30

със съдействието на "Асбис"

Цена: около 250 лв.

Gigabyte Radeon HD4670

Gigabyte Radeon HD4670 използва референтния дизайн на ATI и работи с препоръчителните честоти, определени от ATI за Radeon HD4670 – чип RV730 на 750MHz и памет на 1000MHz/2000DDR. Паметта е от тип GDDR3 и е с обем 512MB. Платката е с един HDMI и един DVI-I изход (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един VGA изход. Както всички HD4670 и продуктът на Gigabyte има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или четири видеоплатки и освен PCIe x16 слота не използва допълнителни конектори за захранване. Платката заедно с охладителя не заема пространството над съседния PCI/e слот. Дълга е 17 см. Комплектацията включва един преходник DVI-към-VGA и относително подробна документация.

Gigabyte Radeon HD4670 (GV-R467D3-512I)		
Производителност	1,9/6	Не успява да настигне GF8800GS/9600GSO
Производителност в класа 100-200 лв.	5,5/6	Производителност близка до HD3870 и GF9600GSO 512MB
Функционалност	6/6	+ DirectX 10.1 поддръжка + ускорено H.264 и VC-1 декодиране + възможност за HDMI със звук и картина
Уникалност / Специфични свойства	0,5/6	+ HDMI изход без преходник
Оползотворяване на елементите	5,2/6	+ и двата цифрови и аналогови видео изходи са достъпни с наличните аксесоари - няма възможност за HD/TV-Out

PCmania mark 19.1/30

със съдействието на "Вали"

Цена: около 150 лв.

тактова честота за останалата част от GPU-то. Запазва се и дизайнът на платките – охладителят не използва пространството над съседния PCI/e слот, предоставя се един SLI конектор за работа в двуплатков режим, използва се един 6-изводен конектор за допълнително захранване. Консумацията на GF9600GSO 512MB е около 83W.

S3 Chrome500

Миналата година S3 обявиха чип (използван в платката S3 Chrome 430GT), който поддържа всички съвременни технологии – DirectX10.1, PCI Express 2.0, подпомагане на Blu-ray/HD-DVD H.264 видео декомпресията и т.н. Производителността му бе съизмерима с тази на чиповете на ATI и nVidia от ниския ценови клас. Оттогава цената на 430 GT спадна от 60$ на 40$ и се появи малко по-бързият вариант 440GTX с цена 50$, тактова честота на чипа 725MHz (вместо 625MHz) и 256MB GDDR3 памет, работеща на 700MHz/1400DDR (вместо 500 MHz/1000DDR GDDR2).
Обявен бе и нов чип – Chrome 500 с няколко малки допълнения спрямо Chrome400 – вграденият HDMI звуков контролер вече поддържа 7+1 канален звук, добавен е DisplayPort контролер (при Chrome400 DP се поддържа чрез външен чип), а драйверите дават възможност за използване на графичния процесор за изчисления, несвързани с видео изображението (GPGPU) и OpenGL3.0. S3 сами продават видеоплатки и засега предлагат един Chrome500 модел – 530GT цена 45$ и разполагащ с 512MB GDDR2 памет, работеща на 500MHz/1000DDR и чип, работещ на 625MHz. Консумацията на енергия на S3 Chrome 530GT е под 25W.
S3 предлагат и модификации на Chrome400 чиповете си за вградени системи – Chrome 4300 embedded, както и за мобилни компютри – Chrome Ultra Low Power 430ULP, 435ULP и 440ULP, но също като настолните им видеоплатки всички тези продукти имат апокрифен характер и пазарният дял на всички S3 продукти (включително чипсетите на VIA с вграден видеоускорител) е под 1%.

Matrox M

Matrox пуснаха нова серия видеоплатки – „Matrox M". Те поддържат DirectX9 (и съответно Vista Aero), използват безвентилаторно охлаждане, незаемащо пространството над съседния PCI/e слот, имат PCI Express x16 интерфейс и 512MB памет. Предлагат се модели с по два или четири видео изхода (и DVI цифрови и VGA аналогови) в платки с пълен размер или Low Profile. Една единствена от петте платки, представени до момента (M9125) поддържа двуканален DVI (dual-link) и разделителна способност 2560x1600 (за 30" монитори), но за съжаление тя има само два видеоизхода. Всички останали поддържат цифрови видеоизходи максимум до 1920x1200 (24" монитори). Платките с по два изхода поддържат в аналогов режим до 2048x1536, а тези с по четири – до 1920x1200.
Тези ограничения изглеждат малко странно, тъй като единственият коз на Matrox е именно многомониторната поддръжка (неслучайно Matrox M е единственият засега графичен ускорител с четири вградени видеоизхода), а nVidia и ATI вече предлагат видеоплатки (макар и двучипови), някои от които поддържат по четири 2560x1600 монитора.

AMD FireGL и FirePro

Професионалната линия на ATI получи своите първи DX10 представители под наименованието „FireGL 3D 2007". FireGL V3600 и V5600 са аналози на Radeon HD2600/RV630. FireGL V86xx са аналози на Radeon HD2900XT/R600 и използват GDDR4 памет - до 2GB при V8650. FireGL V7600 използва R600 чип, но с намалена наполовина шина за достъп до паметта (256-bit вместо 512-bit) – това показва, че можем да очакваме появата на Radeon HD2900 Pro със сходни характеристики. FireGL V7700 е аналог на HD3870, FirePro V3700 - на HD3400, FirePro V3750 и V5700 – на HD 4600, а FirePro V8700 – на HD4870.
FireMV фамилията е обогатена с един модел, базиран HD3400 – FireMV 2260 256MB, който поддържа два DisplayPort изхода до 2560x1600 или два DVI до 1920 на 1200 и се предлага с PCIe 2.0 x1 или x16 интерфейс.

Mobility Radeon

В мобилния сегмент са обявени Mobility Radeon HD2600/XT и HD2400/XT – аналози на настолните модели. HD2700 се позиционира между HD2600 и HD2600 XT и по-скоро се използва за преминаване към „продуктови номера без буквени наставки". Освен това ATI използват похвата на преименуването, за да обявят „новите" Mobility Radeon X2300 (90nm) и X2500, които всъщност са по-ранните X1300 и X1600 превъплъщения. Последният "Mobility 2000" продукт е HD 2300 (90nm), който представлява хибрид, добавящ UVD модул за H.264/VC-1 декомпресия към X1300/X2300. От неговите характеристики става ясно, че UVD модулът е изграден от 10 милиона транзистора (X2300 – 105 милиона, HD2300 – 115).
Mobility Radeon HD3400, HD3600 и HD3800 са аналози на настолните чипове със съответните моделни номера като изненадващо мобилните фамилии имат повече членове. Предлагат се и двучипови модели HD3850X2 и HD3870X2.
ATI смятаха да разширяват дейността си и към мобилните телефони и джобни устройства (техен клиент беше ST Microelectronics, които лицензират Unified Shader архитектурата на ATI с цел влагане в своите продукти за този сегмент - процесори и др.).
Във връзка с влошените финансови показатели на AMD обаче бе взето решението Xilleon (продукти за телевизори) и Imageon (продукти за мобилни телефони) да бъдат продадени. Засега е намерен купувач на Imageon (Broadcom), но и процедурата за Xilleon няма да се забави. От друга страна, именно мобилните телефони и устройствата за домашно развлечение са следващото поле, в което се очаква да навлязат x86 процесорите (ако плановете и на AMD и на Intel за все по-голяма интеграция и все по-малка консумация на енергия успеят), така че едно подобно отстъпление може би ще бъде само временно.

Sapphire Radeon HD4850X2

Sapphire Radeon HD4850X2 не използва референтния дизайн на ATI, но работи с препоръчителните честоти, определени от ATI за Radeon HD4850 – чипове RV770 на 625MHz и памет на 993MHz/1986DDR. Паметта е от тип GDDR3 и е с обем по 1024MB за всеки чип (т.е. общо на платката има 2GB, но тъй като част от информацията се дублира при всеки от чиповете, „използваемият" обем е по-близо до 1GB). Платката е с четири DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA; в CrossFire режим могат да работят само два) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD4850X2 и продуктът на Sapphire има един CrossFire конектор за верижно свързване на две видеоплатки (за три- или четиричипова работа – съответно заедно с HD4850 или HD4850X2) и освен PCIe x16 слота има има допълнителни 8-изводен и 6-изводен конектори за захранване. Платката заедно с охладителя (с два вентилатора) заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Дълга е 28,5 см и тежи около 1 кг. Комплектацията включва: HDTV-Out кабел (компонентен), TV-Out адаптер (композитен/чинч), един преходник DVI-към-VGA, един DVI-към-HDMI (HD4000 има и вграден звуков контролер за HDMI интерфейса си), CrossFire свързващ адаптор, кабел за захранване на 6-изводен конектор от един стандартен Molex куплунг (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) и още един кабел за захранване на 8-изводен конектор от два Molex, т.е. всичко необходимо независимо от типа на захранването на компютъра. Включени са и няколко диска със софтуер – PowerDVD7 OEM, Cyberlink DVD Suite, 3DMark Vantage и Ruby ROM 1.1.

Sapphire Radeon HD4850X2		
Производителност	5/6	По-бърза е само HD4870X2 и в редки случаи GTX280
Производителност в класа 400-800 лв.	6/6	Изпреварва GTX260-Core216 и 9800GX2
Функционалност	6/6	+ DirectX 10.1 поддръжка + ускорено H.264 и VC-1 декодиране + възможност за HDMI със звук и картина
Уникалност / Специфични свойства	1/6	+ четири видео изхода
Оползотворяване на елементите	5,9/6	+ HDMI преходник + пълен комплект HD/TV-Out кабели + пълен набор захранващи кабели - само по един DVI-към-VGA и DVI-към-HDMI преходници

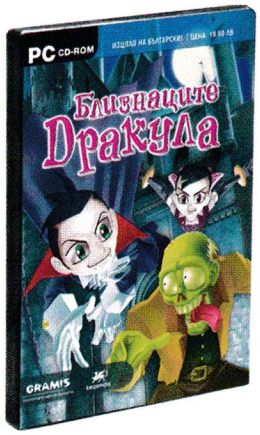
PCmania mark 23.9/30

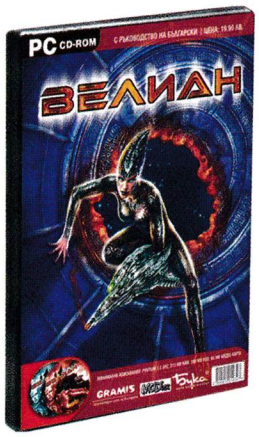
със съдействието на "Солитрон"

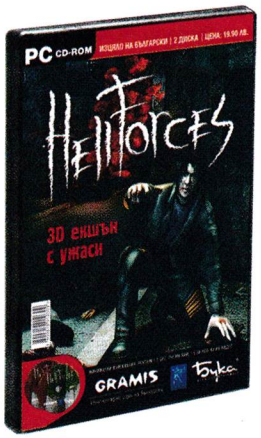
Цена: около 720 лв.

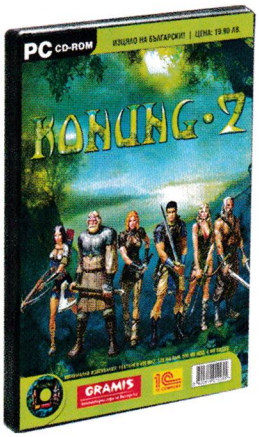
ИСТИНСКО НАМАЛЕНИЕ!

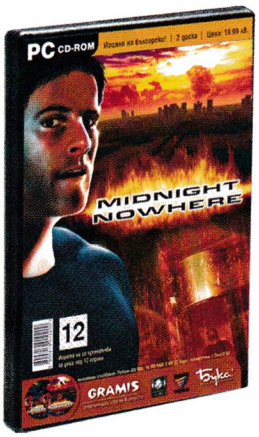
Компютърни игри на български на половин цена!

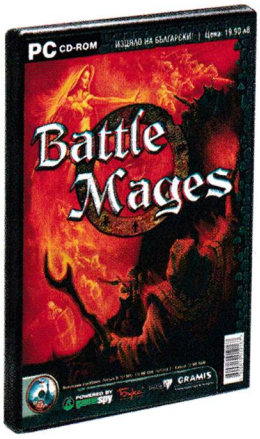


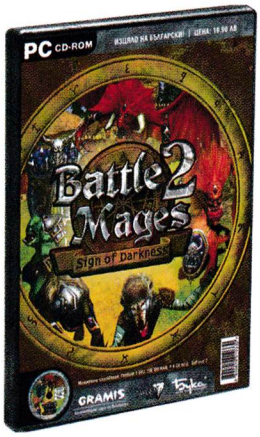












9 90 лева

Търсете в: Germanos, Пикадили и Metro

Fujitsu Siemens Amilo SA 3650

Лаптопът те оставя с добро впечатление още на пръв поглед. Перлено белият цвят е чудесен избор за финия и изискан дизайн на Amilo-то. От дясната му страна се намират DVD слотът, LAN и USB портовете, а дясната е резервирана за аудио и видео жаковете.

Клавиатурата е с малко по-малки размери от стандартната, а в десния горен ъгъл на предния панел се намират три сензорни бутона за бърз достъп до мултимедийните функции на лаптопа. Amilo SA 3650 е компактен и това е най-голямата му сила. Придружен от голямата си батерия, той е един от ноутбуците с най-дълъг живот на батерия, при максимално натоварване - около 3 часа (звук и контраст на макс докато се гледа филм).

Двуядреният AMD процесор, солидното количество RAM и Radeon 32xx видео картата му дават достатъчно скорост както при няколко тежки офис приложения, така и при слушане на музика и гледане на филми. Магическата думичка при Amilo SA 3650 е Game Booster. Принципно лаптопът е предвиден за бизнес решение, позволяващо ви да носите офиса си винаги със себе си. В момента, в който искате да разпуснете и да подкарате някоя по-солидна игра обаче, наличният в него хардуер ви ограничава до DX9 заглавия.

Не и с Game Booster-а. Това е външна ATI Radeon HD3870 видео карта, свързваща се с отделно захранване и кабел към лаптопа. Производителите обещават до 470% повече графична мощ, но реалната разликата не е чак толкова голяма и не очаквайте чудеса от нея. Тестовете със S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky и NFS Undercover показаха, че лаптопът ги подкарва, но започва да се задъхва и не успява да закрепи стабилен фреймрейт. Присъства и проблемът с охлаждането - ако смятате да направите дълга гейм сесия, е добре да се сдобиете с допълнителен вентилатор.

Интересното при самата клавиатура е, че е подсилена срещу случайно разливане на до 50 милилитра течност (кафе, чаша кола - назовете го). Както всички знаем, най-добрият начин да кажеш "Чао" на лаптопа си е да му метнеш една чаша вода отгоре и да гледаш как се превръща в много скъпа и много счупена купчина пластмаса. Като цяло Amilo SA 3650 е добро съотношение цена/качество, но ако смятате да го използвате само и единствено за гейминг, по-добре се ориентирайте към друг модел. Неговата сила е в мобилността и дългия живот на батерията му.

Fujitsu Siemens Amilo SA 3650 се продава за около: 2000
Със съдействието на: "Фуджицу Сименс България"

LOGITECH ILLUMINATED KEYBOARD

Винаги съм разсъждавал с типичния за полуострова ни темерутски манталитет, че дизайнерската клавиатура е просто ненужно разхищение на средства и реално не може да свърши кой знае колко по-различна работа от стандартната. Заблуда, разбита на пух и прах, в момента, в който възглавничките на върховете на пръстите ми се докоснаха до Logitech Illuminated Keyboard. Трудно ми е да скрия възхищението си от нея. Основният ѝ коз е подсветката на всеки един от клавишите с три степени на осветление, правеща откриването им в тъмна стая (а друга геймърска стая има ли?) детска игра. Самата клавиатура е ултра тънка, с плексигласов профил за допълнителна ергономичност и удобство при писане. Подобно на лаптоп клавиатурите към нея е закрепен и Function бутон, активиращ допълнителни функции към част от клавишите - бърз достъп до браузър и имейл клиент, мултимедийни функции и Eject на DVD-то, както и контрол над звука и медия плейъра. Клавишите са с много нисък профил и удобни за писане, без луфтове между тях и меко съпротивление при натиск. За около 10 минути се свиква с разположението им, което води до повишаване на скоростта на писане. Заради компактните си размери, клавиатурата е добър приятел на всеки лаптоп, а типичните за преносимите компютри нископрофилни бутони, комбинирани с размера на тези на нормален кийборд, намаляват натоварването на китките при дълга работа. Финалният резултат е продукт, който е атрактивен не само с дизайна си (много красиво седи пред 22-инчовия LCD монитор), но и с качествата си и превръща всяко въвеждане на текст в удоволствие. Знам, че звучи банално, но е точно така. Единственият проблем на Logitech Illuminated Keyboard е цената, все пак продуктът е дизайнерски.

Logitech Illuminated Keyboard
се продава за около: 110 лв.
Със съдействието на: Logitech България

LG KC910 RENOIR

Откакто се появи първият iPhone, няколко компании се опитаха да направят т.нар. iPhone killer - смартфон с тъчскрийн и мултимедийни функции. По една или друга причина, до момента най-силните претенденти за успех са LG и Samsung, а с KC910, LG дръпна с една идея напред. KC910 е смартфон в пълния смисъл на думата. Интерфейсът му е изцяло подчинен на тъч скрийна, за това на него няма да намерите много бутони, на фронталния панел има точно 3 - за приемане и отказ на разговори и бърз достъп до менютата. Цялата интеракция се осъществява от дисплея, посредством стилус или палец. Подобно на Windows Vista, можете да инсталирате различни Widgets, които после да подредите както ви сърце иска на стартовия прозорец. Сред по-интересните от тях (пропускаме стандартните мейл клиент, календар, RSS фийдър, часовник и т.н.) са джогинг асистента, следящ позицията ви по GPS, след което жизнерадостно ви съобщава дали сте успели да притичате поставеното си за цел разстояние, преди да сте си изплюли белия дроб от кашлица.
Мейл клиентът и браузърът не използват Java код, за да компресират информацията и да я предоставят в олекотен вариант за мобилни телефони. Напротив - разполагате с пълен достъп до html страници, flash, презентации, игри и филмчета (YouTube, Vbox). Когато ситуацията го налага, LG KC910 заменя доста успешно и офис функциите на лаптопа ви, предлагайки QWERTY клавиатура при писането на SMS-и, бележки, мейлове и документи. Всички игри за телефона са съобразени с вградения в него жироскоп и геймингът напомня като усещане този на Nintendo Wii.

Финалните щрихи в кутията с плюсове са Wi-Fi и Bluetoth адаптора, 8-мегапикселовата камера с опция за slow-mo видео и force feedback вибрацията, активираща се дори при браузинг на менютата.

LG KC910 се продава за около: 950 лв.
Със съдействието на: LGE България

ACER ASPIRE ONE

Вече почти не остана производител на PC-та и лаптопи, който да няма поне един модел нетбуук в портфолиото си. Atom процесора на Intel доведе до истинска революция в мини компютрите и създаването на отделен сегмент евтини лаптопи. Но сред всички тях един наистина блести с дизайна и функционалността си - Acer One. Acer бяха едни от първите, заменили флаш паметта с хард диск в нетбука си, а One е резултатът от дългата работа на дизайнерите и техниците на компанията. 8.9-инчовият дисплей, е един от най-добрите на пазара, като предлага страхотен ъгъл на видимост и яркост, дори при директна светлина, падаща върху него.

Клавиатурата, за разлика от повечето модели в сегмента, е с големи клавиши и не е нужно да използвате върха на молив, за да сте сигурни, че няма да правите грешки при бързо писане. Дизайнът също е изключително приятен.

От лявата и от дясната страна се намират USB, видео и аудио портове, както и card multy reader, четящ от Mini SD телефонни карти, до стандартните SD фотоапаратни карти. Машинката е напълно оптимизирана и работи с Windows XP. Практиката е доказала, че на 1 гигабайт RAM и Atom процесор, не е много удачна идея да се слага Vista, а Linux нетбуците на Asus така и не успяха да привлекат голямо внимание. Така нетбукът става перфектният спътник в аудиторията или в автобуса, независимо дали имате да дописвате някакъв проект, да обработите набързо няколко снимки или просто да позяпате клипчета в YouTube. Четири клетъчната батерия издържа на пълно зареждане до 3 часа офис дейност и около 2 часа мултимедия (при максимално ярък дисплей). В случай на желание може да се сложи по-голяма батерия, която вдига живота на нетбука до 4 часа.

Acer Aspire One се продава за около: 750 лв.
Със съдействието на: "Асбис България"

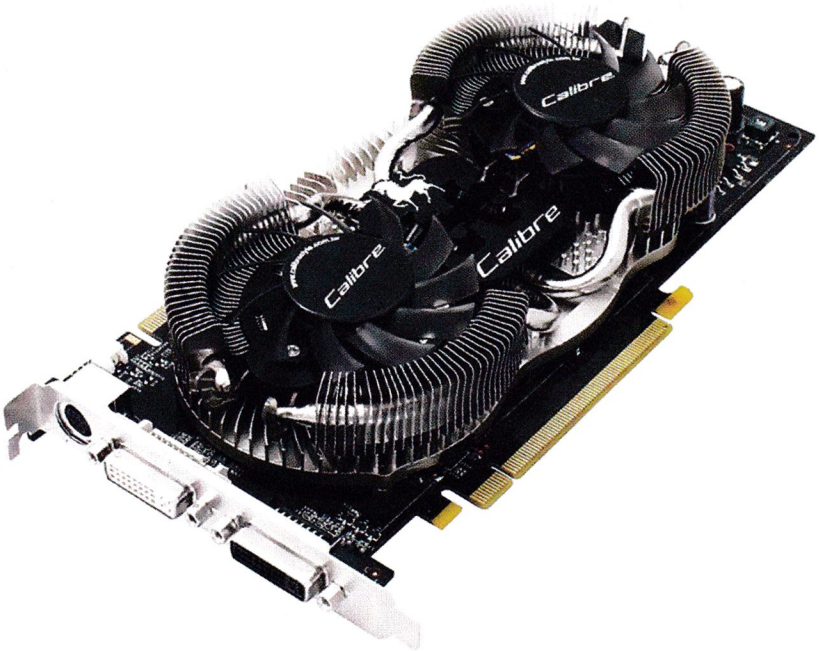
CALIBRE VDT2000

Разликата между марковите и немарковите видеокарти е в използваните материали на самата карта. Иначе чипът си един и същ. Въпреки че рядко се появяват проблеми заради използвани по-некачествени транзистори или по-бавни плочки RAM, боклучавите вентилатори могат да изпържат продукт за 300 лева, което си е кофти тръпка, откъдето и да го погледнеш.

Calibre отдавна са в играта с производство на качествени вентилатори, като сега предлагат специална оферта за всеки ентусиаст, искащ да клокне видеокартата си, без да се страхува, че ще може да изпържи яйца на чипа в края на процедурата.

VDT 2000 представлява голям вентилатор с медни тръби, заобикалящи процесора. В комплекта ще получите специална топлопроводима паста, нужното количество винтчета и RAM радиатори, за да можете да смените китовия вентилатор от видеото си и сами. Все пак, ако не сте сигурни в уменията си, по-добре го занесете в специализиран магазин.

Двата вентилатора са доста големи и лягат удобно над процесора и RAM-та, а възможността за регулиране на ъгъла на двата странични радиатора обезпечава слагането на охладителя дори на карти с нестандартно разположени транзистори. Вентилаторът е оптимизиран за работа с nVidia 7, 8 и 9x чиповете, както и с Ati Radeon от 2x,3x и 4x HD сериите.



Calibre VDT2000 се продава за около: 70 лв.
Със съдействието на: "Асбис България"

Орлин Широв

Вашата месечна доза веселба

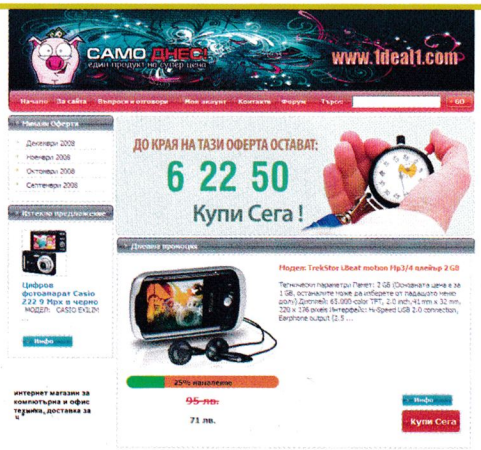
Преглед на печата

Ако сте се съмнявали, че и този месец ще имате възможността да посетите едни от най-яките сайтове в мрежата, вече можете да се успокоите. Както винаги, специално за вас, читателите на PC Mania, съм подбрал най-интересните, увлекателните и любопитните места. Не трябва да забравяте, че все още сме в критична близост до коледните празници и затова един от предложените от мен сайтове този месец е именно за подаръци. Ако не намерите нищо за себе си, не се отчайвайте - винаги ще има утре! Убеден съм, че следващите две страници ще ви осигурят приятни преживявания и сега ви оставям в тяхната скромна компания.

Идеална оферта!

http://www.1deal1.com

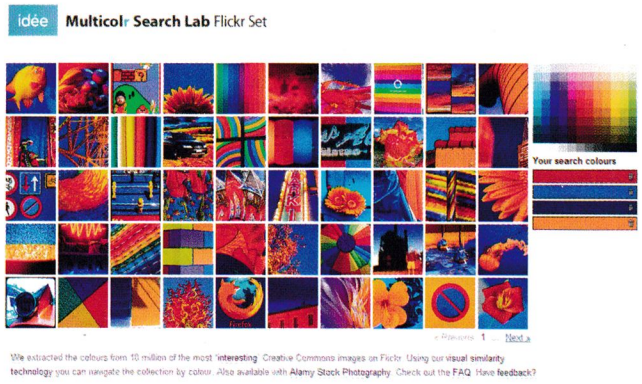
Преди, по време или след коледните празници винаги на www.1ideal1.com можете да намерите нещо за себе си или за подарък. Сайтът е замислен много хитро, като всеки ден на него има по един предмет, който се предлага с доста сериозни отстъпки. Дали става въпрос за MP3 плейър, волан, чанта за лаптоп, фотоапарат, това можете сами да разберете, като следите всекидневно какво се случва там. Страницата е българска, а доставките са гарантирани, както и сигурността на вашите плащания.



Търся нещо червено!

www.get-out-and-play.com

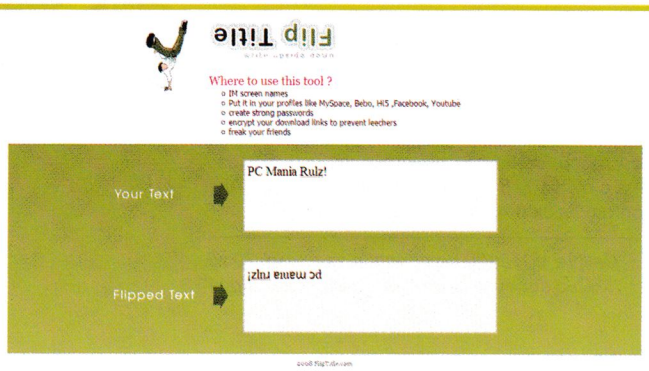
Винаги съм се чудел как да подходя, когато търся например червено-зеленикава картинка за презентации, аватар във форум или просто за кеф. Ако отидете в google и напишете нещо като "green red picture" едва ли ще имате голям успех. На http://labs.ideeinc.com/multicolr/ обаче има точно това, което отговаря на горните изисквания. След като изберете желаните от вас цветове, отдясно ще видите множество изображения, които отговарят на вашето цветово търсене. С тази адски удобна система няма как да не направите перфектно цветово оформление на каквото си поискате.



Надолу с главата

http://www.fliptitle.com

Може би ви се е искало понякога да обърнете всичко надолу с главата и да го направите по такъв начин, че всички да разберат за това. На http://www.fliptitle.com/ можете да обърнете всеки надпис, който си поискате, и на всичкото отгоре, ако го копирате и поставите в Skype например, всички ваши приятели ще видят, че сте с главата надолу. :) Забавата е голяма - заслужава си да опитате. А защо да не напечатате една голяма табела – "Забранено влизането за външни лица" – на обратно? :)



Брада

http://www.biggerbetterbeards.org

За или против брадата? Това е въпрос, който измъчва мъже от всички поколения и много от тях ден след ден търсят отговори. Дали дава по-интелигентен вид? Или може би леко варварски? А дали не топли прекалено много през лятото? Отговорите на всички тези въпроси можете да намерите на http://www.biggerbetterbeards.org/, където се крият десетте причини всеки мъж да ходи с брада. Сигурен съм, че веднъж преминали от другия бряг (разбирай - на мъжете с бради), няма връщане назад.

Супер сайт

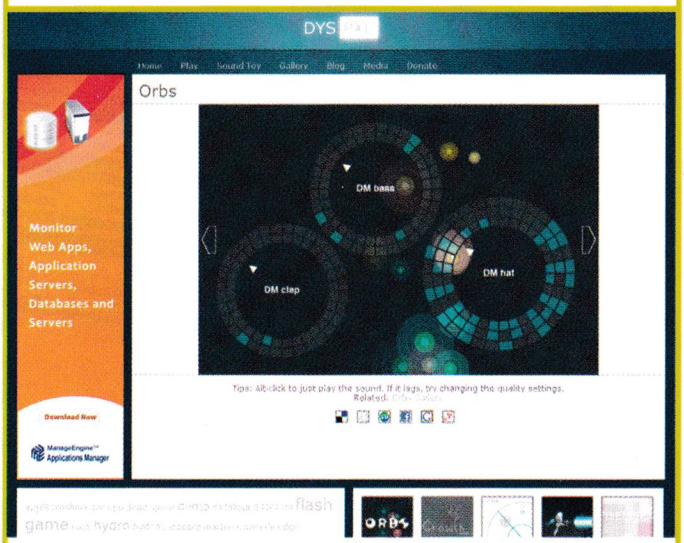
http://www.makemesuper.com

След бурния наплив на супермаркети, супер герои и всякакви супер неща (Супер Марио, Супер Мацки, Супер Любо) е съвсем редно да последва и личния "супер" момент на всеки един от нас. На сайта www.makemesuper.com всеки, който разполага с малка снимчица на лицето си, може да се превъплъти в героичен персонаж. Най-якото е, че към филмчето със "супер" изпълнения, което ще получите автоматично, тематичната песен ще бъде с вашето собствено име! Прекрасно!

Музика във вените

http://www.dyspxl.com/play/orbs

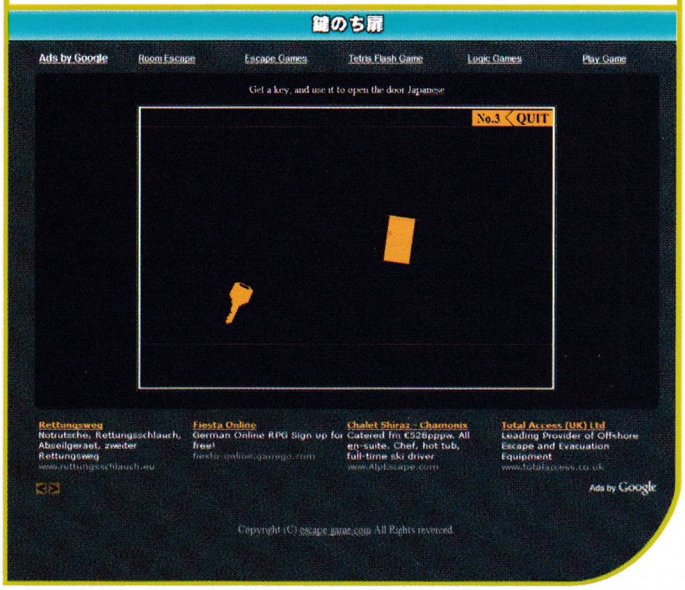
През последните години музиката определено промени тотално облика си. Ако в миналото трябваха музикални инструменти дори за най-леките музикални напъни, то сега, с няколко натискания на бутони на мишката или клавиатурата всеки може да се превърне в малкия Паганини. На сайта http://www.dyspxl.com/play/orbs ще се сблъскате с много иновативен флаш, който ви позволява да композирате електронна музика до забрава. Наличните инструменти не са малко, а възможните комбинации от звуци са безкрайни.



Хвани ме, ако можеш...

http://escape-game.com/dak_en.html

Ако си спомняте безсмъртната уебкласика от преди 3-4 години - NotPr0n, то Escape Game със сигурност ще ви допадне. Целта ви във всяко ниво е да намерите ключ и врата, която да отворите с него. Въпреки че звучи лесно, тази задача никак не е по силите на всеки, защото във всяко ниво се изисква определена хитрост, с която да продължите напред. Играта е занимателна и всички, които я харесат, а не са опитвали други подобни геймки, нека проверят и за NotPron!



Пеню Дачев

Best Free Soft 12/2008

LanTopolog

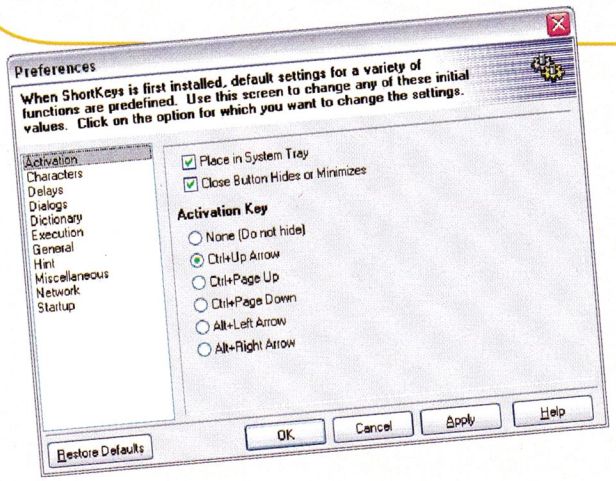
LanTopolog
Version: 1.09
Size: 856KB
Site: http://www.lantopolog.com
OS: Win 2000/XP/2003/Vista

Ако си мислите, че компютърните мрежи са "един кабел дето идва от провайдера и влиза в лан картата", не сте на много прав път. Ако обаче си качите LanTopolog и си поиграете с нея, всичките ви понятия ще се избистрят за нула време. Хареса ли ви принципът й на работа пък, може да си я оставите пусната и да следите състоянието на мрежата постоянно.

ShortKeys Lite

Version: 2.1.1
Size: 5.65MB
Site: http://www.vso-software.fr/
OS: Win 2K/XP/Vista

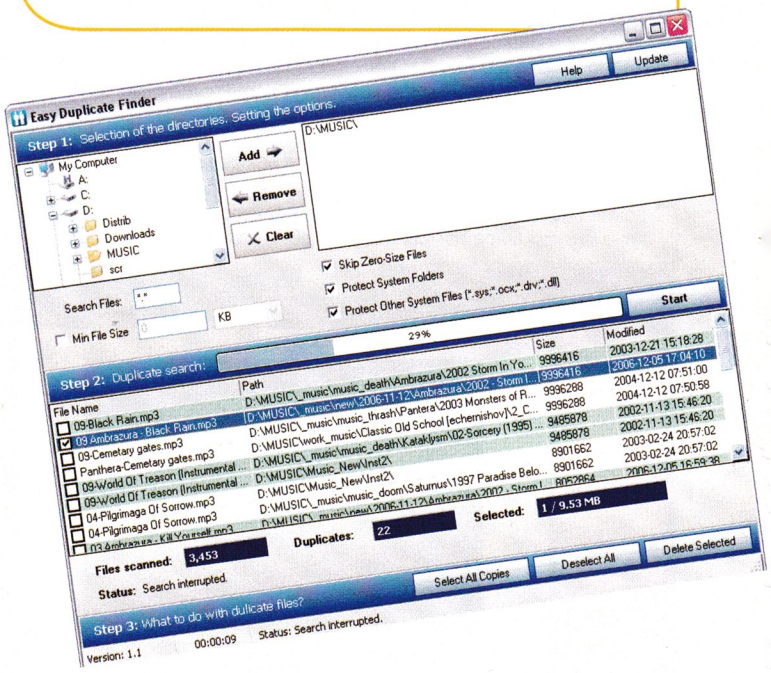
Това е софтуер за писане и ползване на макроси, насочен главно към ползващите текстообработващи програми (M$ Word, Open Office и т.н.), но може да се употребява и за всякаква работа с текст, например уебдизайн. Идеята му е следната - написвате, подобрявате или ползвате готов макрос (поредица от готови команди), за да се извършат описаните в него действия. ShortKeys има много опции, но е лека и приятна програма и колкото и странно да звучи – е лесна за употреба.



Easy Duplicate Finder

Version: 2.2
Size: 771KB
Site: http://www.easyduplicatefinder.com
OS: Win 98/2000/XP/2003/Vista

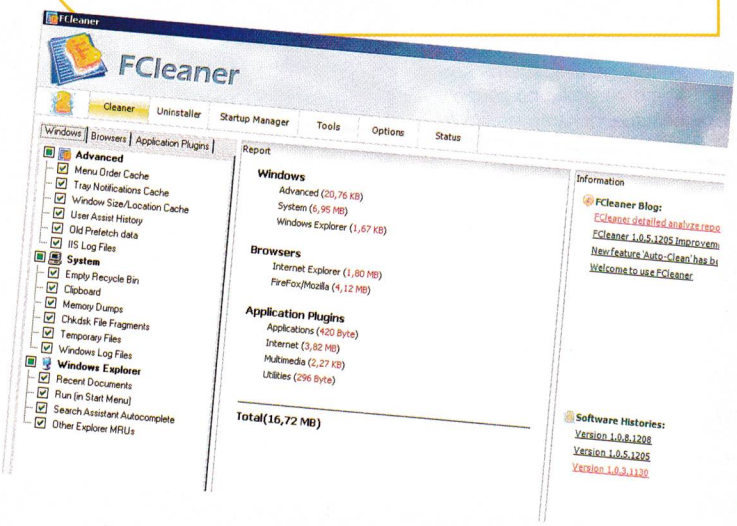
При сегашните скорости на Интернет и наличието на цялата тази информация на един клик разстояние не може да ме убедите, че има компютър, на който да няма някой файл два, три или повече пъти на различни места. За да се убедите, качете Easy Duplicate Finder и я пуснете да сканира дисковете ви. Ако не намери нито един дубликат, почвайте да наваксвате!



FCleaner

Version: 1.0.3.1130
Size: 948KB
Site: http://www.fcleaner.com
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

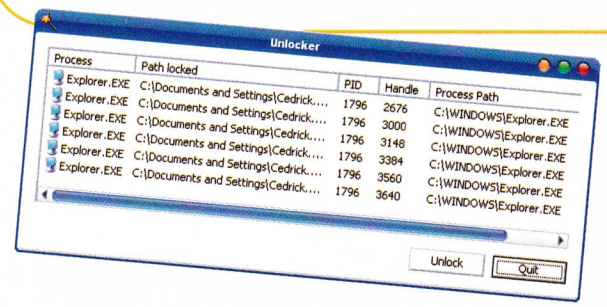
Боклукочистенето на събралия се джънк из Widows, бил той временни файлове, кешта на браузера, кукита, кофата или останалите скрити за обикновения потребител ненужни файлове, е доста тромава работа. За да се оптимизира този досаден процес, на помощ идва FCleaner. Когато го инсталирате и настроите, просто го пуснете и готово! След добавянето на Auto-Clean в последната версия, нещата са дори и по-лесни!



Unlocker

Version: 1.8.7
Size: 237KB
Site: http://ccollomb.free.fr/unlocker
OS: Win 2000/XP

Прозорчета с текст от типа на: "Cannot delete file: Access is denied", "There has been a sharing violation.", "The source or destination file may be in use.", "The file is in use by another program or user." винаги са ми образували нерви. Те, разбира се, се решават с един рестарт или Log Off, но не винаги може да се излезе от Windows точно в този момент. Ако и на вас ви се е случвало това, решението е Unlocker. Той проследява кой процес "заключва" файла/овете, килва го и вие си работите.



PNotes

Version: 4.5.105
Size: 264KB
Site: http://pnotes.sourceforge.net
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3

Листчетата в ярки цветове, дето се лепят насам-натам ("папката Светла вече е на d:\", "Купи хляб", "Не ми работи аутлука", "Утре баба ти има рожден ден - поздрави я!") работят, но за хора, които ползват много компютъра, често остават извън полезрението им и съответно не се четат. За да се справите с подобрен проблем, слагайте PNotes! Върши същата работа, но на монитора и е супер лесна за употреба. Освен това има много видове тематични бележки (коледни, великденски, за рождени дни и т.н., и т.н.), които правят живота ви далеч по-лесен.

3D Christmas Night Screensaver

Version: 1.0
Size: 7.31MB
Site: http://www.3d-savers.com
OS: Win 98/ME/2000/XP

Коледа, освен за празничните гейминвенти и за игра на воля (хей ваканция, здравей, здравей), все пак е и празник, през който не ползвате активно машината. За да докажете тази теза, може да си качите тримерния скрийнсейвър и да се кефите на воля на коледната нощ! Весели празници!

ЦЕЛИ ИГРИ

Humvee Shootout

Размажете противниците си със своя автомобил или просто ги разстреляйте с картечницата в този стопроцентов офроуд рейсър. Те са ви устроили засада, а подкрепленията е на път. Имате девет нива и пет оръжия.

Priority: Survive

Това е доста приятна реалновремева стратегия, която е клонинг на StarCraft с доста прилична визия. Тя ще ви пренесе напред във времето на една отдалечена планета, където три раси се борят за своето оцеляване.

City of Rauma

Простичък градостроителен симулатор за Windows и Mac, подходящ и за най-малките. Целта в него е да създадете колкото се може по-добро селище, докато междувременно се стараете хората да са доволни.

Dokarun

Забавна и цветна японска аркадна игра, в която вие и главният герой ще трябва да хванете всички възможни пилета, мотаещи се в тъмни лабиринти, и да се измъкнете от лапите на ужасните чудовища.

Because it's Fun, Fay

Фей, главната героиня в тази игра, е пленена във висока кула от самотния Корниполус. Тя обаче няма абсолютно никакво желание да бъде затворничка на когото и да било и решава да избяга. Корн е принуден да ѝ помогне.

Endless Mahjong

За онези от вас, които не знаят, маджонг е класическа китайска логическа игра, в която трябва да намерите две еднакви плочки и да ги отстраните. Тази нейна версия предлага 18 нива и няколко различни декора.

ЕКИПЪТ

Автори
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Пеню Дачев
Росен Вучев

Реклама и маркетинг
Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията
София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от
Headoff G.I.
www.headoff.biz

Печат
Инфопрес Груп България ЕАД

ПОЖЕЛАВАМЕ ВИ ВЕСЕЛИ ПРАЗНИЦИ

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА

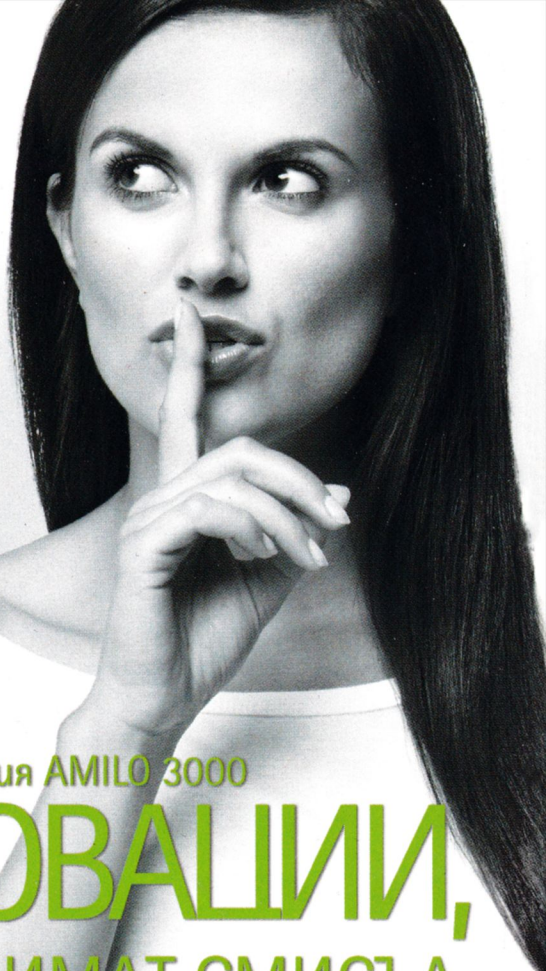
КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 · УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 · SKY CITY CENTER, ЕТАЖ 1, ТЕЛ. (02) 870 2816
MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 · CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 3, ТЕЛ. (02) 964 31 03 · ХИПЕРМАРКЕТ HIT МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754
ХИПЕРМАРКЕТ HIT ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758 · **ВАРНА** УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 · **СТАРА ЗАГОРА** PARK MALL (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (042) 284 900
БУРГАС УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117 · **ПЛОВДИВ** ЖК "ТРАКИЯ", ТЪРГОВСКИ ЦЕНТЪР "ФОРУМ ТРАКИЯ", ЕТАЖ 3, ТЕЛ. (032) 279 176
УЛ. "ЗАГРЕБ" 2, ТЕЛ. (032) 260 400

www.pulsar.bg

Fujitsu Siemens Computers препоръчва използването на Vista® Home Premium

Тихо, тази малка кутия крие невероятни тайни!



Новата серия AMILO 3000

ИНОВАЦИИ, КОИТО ИМАТ СМИСЪЛ

Серията AMILO 3000 е перфектната симбиоза между иновативна технология и максимална надеждност. Мощната AMD – процесорна, мобилна технология от следващо поколение, предоставя върхова технология, а модерният дизайн осигурява ергономична ефективност и лесен достъп до всички функции. Открийте иновативната технология, създадена с една единствена цел: задоволяване на Вашите нужди.

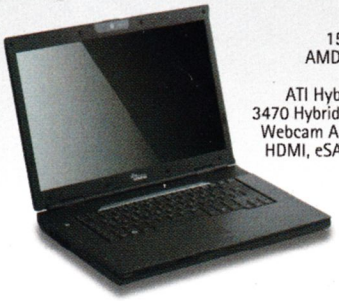
AMILO Notebook Sa 3650 2105 лв. с ДДС

- Vista® Home Premium;
- 13.3" WXGA Brilliant View Display; A+ grade LCD panel;
- AMD Turion™ X2 Ultra Dual-Core Mobile Processor ZM-80 (2.1 GHz), 3GB RAM, 320GB HDD;
- ATI Radeon™ HD 3200;
- 1.3 mega pixels Logitech® QuickCam;
- Slim-slot Super Multi DVD Burner;
- DVI (with HDCP), eSATA, ExpressCard slot, 3x USB 2.0, Bluetooth, 15-in-1 card reader, LAN, 10/100/1000, WLAN 802.11a/b/g/n, IEEE1394;
- Spill-proof keyboard, Silent mode function, Protection sleeve, Engineered in Germany;
- 9 cell battery (4.25h runtime), 2.4kg;
- 2 г. C&R гаранция;

+ AMILO GraphicBooster

Plug 'n' blast your games:

- до 470% повече графична мощ, благодарение на ATI Mobility Radeon™ HD 3870 Premium Graphics with 512 MB GDDR3;
- Управлява до 3 външни екрана едновременно;



AMILO Pa 3553
Vista® Home Premium;
15.4" WXGA Brilliant View Display; A+ grade LCD panel;
AMD Turion™ X2 Ultra Dual-Core Mobile Processor ZM-82 (2.2 GHz), 3GB RAM, 320GB;
ATI Hybrid CrossFireX™ technology (ATI Mobility Radeon™ HD 3470 Hybrid X2 graphics graphics 256MB + ATI Radeon™ HD 3200;
Webcam Amilocam with low light technology; DVD Super Multi;
HDMI, eSATA, ExpressCard slot, 3x USB 2.0, 15-in-1 card reader, LAN 10/100/1000, WLAN 802.11b/g/n, IEEE1394;
Spill-proof keyboard, Silent mode function, Engineered in Germany;
8cell battery (2.5h runtime), 2.95kg;
2 г. C&R гаранция;

Цена: 1680 лв. с ДДС

AMILO Pa 3515
Vista® Home Premium;
15.4" WXGA Brilliant View Display;
AMD Turion™ X2 Dual-Core Mobile Processor RM-70 (2.0 GHz), 3GB RAM, 250BG HDD;
ATI Radeon™ HD 3200;
Webcam Amilocam with low light technology;
DVD Super Multi;
DVI (with HDCP), 15-in-1 card reader, ExpressCard slot, 3x USB 2.0, eSATA, WLAN;
Spill-proof keyboard, Silent mode function, Engineered in Germany;
8 cell battery (4.1h runtime), 2.95kg;
2 г. C&R гаранция;

Цена: 1510 лв. с ДДС

Прочетете повече информация на: www.fujitsu-siemens.bg/amilo3000
Пишете на: bulgaria@fujitsu-siemens.com

Дистрибутори: Поликомп 02/ 814 4141; **Солитрон** 02/ 960 2389
За контакт: Атласком 02/ 980 86 77; **Вюпойнт** 02/ 963 12 84; **Ди Енд Джи Компютри** 052/ 300 242; **Жар Компютърс** 02/822 10 00; **И и Н София** 02/ 986 96 11; **Игъл Софтуер** 02/ 965 10 00; **Контракс** 02/960 977; **Лаптоп.БГ** 02/490 11 11; **Лирекс Хай-Тех** 02/ 9691 691; **Компютърни системи** 02/ 989 71 21; **Комсофт** 02/ 981 43 61; **Парафлоу Комуникейшънс** 02/ 960 42 00; **Стоун Компютърс** 02/965 70 33; **CTA** 02/ 943 05 05; **Стемо** 02/ 816 23 00; **CNsys** 02/ 958 36 00; **S&T** 02/ 965 1710

We make sure

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS